

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Herr  
**Sebastian Dlubatz**

**Videospiele im Kontext der  
Erziehung**

2012

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Videospiele im Kontext der Erziehung**

Autor:  
**Herr Sebastian Dlubatz**

Studiengang:  
**Angewandte Medien**

Seminargruppe:  
**AM09wD1-B**

Erstprüfer:  
**Prof. Dr. -Ing. Robert J. Wierzbicki**

Zweitprüfer:  
**Steffen Boos M.A.**

Einreichung:  
Hamm, 23.07.2012

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Videogames in the Context of Nurture**

author:  
**Mr. Sebastian Dlubatz**

course of studies:  
**Angewandte Medien**

seminar group:  
**AM09wD1-B**

first examiner:  
**Prof. Dr. -Ing. Robert J. Wierzbicki**

second examiner:  
**Steffen Boos M.A.**

submission:  
Hamm, 23.07.2012

## Bibliografische Angaben:

Nachname, Vorname: Dlubatz, Sebastian

### **Videospiele im Kontext der Erziehung**

Videogames in the Context of Nurture

2012 - 79 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

## Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit hat das Ziel den Kontext zwischen Erziehung und Videospielen sowohl in einem gesellschaftlichen als auch sozio-kulturellen Zusammenhang zu analysieren. Die stetige Weiterentwicklung und Nutzung medialer Technologien, deuten immer mehr auf eine zunehmende Faszinationskraft von Computerspielen in der heutigen Gesellschaft. Sie sind schon länger keine einfache Begleiterscheinung in unserem von Medien geprägten Alltag und enthalten oft gesellschaftliche, soziale und sogar pädagogische Mehrwerte. Aufgrund der kritischen Sichtweise von vielen Wissenschaftlern und Forschern bezüglich Videospielen und speziell einzelner Genres ist eine Verwurzelung einer meiner Meinung nach fälschlichen Antipathie in der heutigen Gesellschaft die Folge. Um einige Vorurteile von angeblich *schädlichen* Computer- und Videospielen einzuräumen, werde ich bezogen auf die virtuelle Globalisierung Aspekte der allgemeinen Pädagogik behandeln und direkten Bezug auf die Spielentwicklung bis heute nehmen und diese in einem sozial-, gesellschaftlich und pädagogisch kritischen Zusammenhang betrachten.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract.....</b>	<b>V</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis.....</b>	<b>VII</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>VIII</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
1.1 Zielsetzung.....	2
1.2 Vorgehensweise.....	3
<b>2 Die allgemeine Pädagogik.....</b>	<b>4</b>
2.1 Geschichtlicher Wandel erzieherischer Maßnahmen.....	7
2.2 Gründe für die aktive Erziehung.....	10
2.2.1 Psychologische Ansätze.....	13
2.2.2 Plastizität des Gehirns.....	15
2.3 Pädagogische Ansätze in medialer Kommunikation.....	17
2.4 Nutzung und Relevanz von Videospielen und der Vergleich zu anderen Medien.....	21
<b>3 Das Medium Videospiel – von »Pong« zum virtuellen 3D-Erlebnis.....</b>	<b>26</b>
3.1 Genre vs. Genre – Was spielst du.....	30
3.2 Nutzungshäufigkeit und Nutzungsdauer.....	34
3.3 Computerspiele und Jugendschutz.....	37
3.4 Gewalt in Games.....	39
3.4.1 Ethik und Moral.....	41
3.5 Videospiele in der heutigen Gesellschaft.....	43
<b>4 Pädagogischer Nutzen von Videospielen.....</b>	<b>46</b>
4.1 Kriterien zur Feststellung pädagogisch wertvoller Spiele.....	48
4.2 Ein Blick in die mediale Zukunft.....	53
<b>5 Zusammenfassung.....</b>	<b>57</b>
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>X</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>XIX</b>

## **Abkürzungsverzeichnis**

*BITKOM*

...Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.

*z.B.*

...zum Beispiel

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Plastizität eines Gehirns, Quelle: Mayer 2012.....	16
Abbildung 2: Das Sender-Empfänger-Modell, Quelle: oberlin.ch.....	17
Abbildung 3: Geräte-Ausstattung im Haushalt 2009, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.....	22
Abbildung 4: Gerätebesitz Jugendlicher 2009, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.....	23
Abbildung 5: Medienbeschäftigung in der Freizeit 2009, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.....	24
Abbildung 6: Atari VCS 2600, Quelle: www.jeuxvideo.com.....	27
Abbildung 7: Videotennis »Pong«, Quelle: www.stadtbibliothek-neuss.de.....	27
Abbildung 8: Videosportspiel der 80er Jahre, Quelle: BIU.....	27
Abbildung 9: »Need for Speed « Videospiel für die Playstation 2, Quelle: www.muslim-gamer.com.....	29
Abbildung 10: Vorliebe von Genres nach Geschlecht, Quelle: Haupter.....	33
Abbildung 11: Zukünftiger Trend von Videospielgenres, Quelle: Haupter.....	33
Abbildung 12: Allgemeine Benutzung von Videospielen, Quelle: Haupter.....	34
Abbildung 13: Häufigkeit der Benutzung von Videospielen, Quelle: Haupter.....	35
Abbildung 14: Tagesintensität von Videospielen, Quelle: Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest.....	36



# 1 Einleitung

„Games are an amazing Invention that entertain and inform in ways different than traditional media“<sup>1</sup>. Mit diesem Zitat beschreibt Joseph Olin, Präsident der akademischen und interaktiven Kunst und Wissenschaft in Kalifornien, die noch heute sehr umstrittene Ansicht von Videospielen gegenüber ihrem pädagogischen Mehrwert für Kinder und Jugendliche. Er sieht sie mehr als grandiose Erfindung, die im Gegensatz zu traditionellen Medien wie Büchern, Radio und sogar Fernseher, Menschen auf eine ganz besondere Art und Weise unterhalten und informieren kann. Bis heute hat es dieses Medium nicht geschafft, die soziokulturelle Mediengesellschaft von sich hundertprozentig zu überzeugen. Videospiele, sei es für den Computer, für Smartphones oder für sogenannte Konsolen, wie die Playstation (Sony), Xbox (Microsoft) oder Wii (Nintendo), werden von den meisten Menschen noch als reines Unterhaltungssystem betrachtet. Doch das diese mediale Technologie besonders wertvolle erzieherische Aspekte mit sich bringen kann, ist für viele nicht bekannt. Jedes in der Geschichte eingesetzte Medium hatte die Funktion, sich mit anderen Menschen zu verständigen, untereinander zu kommunizieren. Schon in Zeiten der Neandertaler erzählten Höhlenmalereien Erlebnisse und wurden für Nachkommen hinterlassen. Durch eine *face-to-face* Kommunikation gab man überlebenswichtige Informationen an seine Mitmenschen weiter. Durch die Entwicklung und Einführung der Schrift im Jahr 4000 vor Christus, hatte man neben dem Einsatz von Papyrus, die Möglichkeit, Geschichten auf ein tragbares Medium, dem Pergament zu hinterlassen und es so in aller Welt hinauszutragen. Mit dem Lauf der Zeit vereinfachten Innovationen, wie der Buchdruck von Gutenberg, der Rundfunk und das Fernsehen den ausführlichen Informationsfluss und die multimediale Verständigung zwischen den verschiedenen Gesellschaftsschichten immens. Bücher werden heute zu tausenden Exemplaren maschinell gedruckt. Der Rundfunk, früher häufig als Propagandamittel genutzt, informierte die Menschen über Tagesneuigkeiten und lokale, als auch nationale und internationalen Fakten. Das Medium Fernsehen wandelte sich von der grauen Informations- und Berichterstattung zum farbenfrohen Unterhaltungsmittel für jedermann. Ende der 1950er Jahre wurde die erste Spielekonsole und das erste Videospiel namens »Pong« erfunden. Früher noch aus Kostengründen kaum nutzbar, findet man heutzutage fast in jedem Haushalt mindestens eine Spielekonsole. Als Unterhaltungsmedium und Freizeitbeschäftigung wird es täglich bis mehrmals in

---

1 Steinberg 2010

der Woche von Kindern, Jugendlichen und sogar Erwachsenen genutzt.<sup>2</sup> Dank jahrelanger Weiterentwicklung durch die Spieleindustrie und der Konsolenhersteller wie Atari, Sony, Nintendo oder Microsoft, wurde aus einer klobigen Pixeldarstellung mittlerweile ein grafisches Genusserlebnis. Durch die Einführung des Internets können Konsumenten ihre Spielfreude sogar auf internationaler Basis ausleben. Gemeinsames Spielen mit Freunden aus aller Welt, ohne dabei sein Standort zu ändern, ist eine neue Art der Kommunikation in unserer Gesellschaft. Dabei werden Aspekte wie Isolation, Abhängigkeit und aufkommende Aggressivität oft untergraben. Die Faszination Videospiele birgt neben Freude und Spaß bei falscher Nutzung in einer falschen sozialen Umgebung Nebenerscheinungen wie Frustration, Ärger und Wut. Die Gesellschaft von heute hat sich mit der Einführung immer neuerer Medien stark verändert. Wenn früher ausgiebige Gespräche normal waren, ist es heute üblich, nach einem kurzen Wortwechsel mit seiner Umgebung sich mental, geistig und physisch seinem Lieblingsmedium intensiv zu widmen. Videospiele als gesellschaftlich, sozial und pädagogisch wertvoll anzusehen, bleibt für viele dabei oft unerkannt. Durch die Entwicklung verschiedenster Spielekategorien, sogenannten Genres, beinhalten Computerspiele oft nutzbare pädagogische Mehrwerte. Sei es in Rätselspielen logisch zu denken, in Sportspiele schnell zu reagieren, oder in Strategiespielen geschickt vorzugehen. Wenn sich schon die heutige mediale Gesellschaft zu viel mit *zocken* beschäftigt, warum dann nicht mit Videospielen, die in die Erziehung von Menschen integriert werden können und zudem pädagogisch wertvolle Inhalte vermitteln und ebenfalls unterhaltsam sind.

## 1.1 Zielsetzung

Mit Hinblick auf die enorme Entwicklung der Medien und insbesondere der Spielindustrie in den letzten 20 Jahren, werde ich meine Bachelorarbeit im Kontext der allgemeinen Pädagogik auf die damalige und heutige Erziehung von Kindern und Jugendlichen untersuchen. Ich versuche durch Berücksichtigung der Globalisierung einer virtuellen Gesellschaft, einer Gesellschaft in der wir immer mehr als Individuum an das System PC angekoppelt sind und so direkt oder indirekt miteinander kommunizieren, pädagogische Entwicklungsphasen eines Kindes, eines Jugendlichen und eines Erwachsenen im Kontext mit Videospielen zu betrachten und anschließend einen zukünftigen Ausblick auf die Entwicklung geeigneter Games zu geben.

---

2 Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2008

## 1.2 Vorgehensweise

Aufgrund des aktuellen Themas meiner Bachelorarbeit, greife ich größtenteils auf Onlinequellen zu. Diese bieten einen größeren Umfang für zeitnahe Informationen. Zur Formulierung einfacher Definitionen, sowie Beschreibungen von Hintergrundwissen separater Themen, greife ich zu Fachliteratur.

Zu Beginn erörtere ich die allgemeine Pädagogik als solche und gehe danach auf die Fragestellung, wozu Menschen überhaupt erziehen, genau ein. Dabei stelle ich die Bedeutsamkeit der Pädagogik in ihrem geschichtlichen Wandel dar. Darauf aufbauend, wage ich einen Blick in die Zukunft der Erziehung unserer Gesellschaft. Um später explizit auf das Medium Videospiel eingehen zu können, bedarf es vorab einer ausführlichen Erläuterung von vorher dagewesenen Medien und ihren Besonderheiten für die damalige Kultur. Ich werde diese Medien ebenfalls in einem geschichtlichen Kontext analysieren und die jeweiligen Einflüsse auf unsere Gesellschaft berücksichtigen. Im Nachvollzogenen gehe ich genau auf die Relevanz von Videospielen im Vergleich zu anderen Medien wie Radio, Fernsehen und Internet ein. Der vierte Punkt meiner Bachelorarbeit beschreibt das Medium Videospiel. In chronologischer Reihenfolge beschreibe ich den Aufstieg dieses Mediums von klobigen Pixeln zur grandiosen 3D Darstellung zum jetzigen Zeitpunkt. Dabei bearbeite ich die verschiedenen Genres, eine statistisch belegte Nutzungshäufigkeit und Nutzungsdauer, sowie Aspekte des Jugendschutzes und das *beliebte* Thema Gewalt in Videospielen. Basierend auf den Erkenntnissen meiner Arbeit erfolgt ein Standpunkt erzieherischen Nutzens von Games und nenne sowohl pädagogisch wertvolle Spiele, als auch ich ebenfalls einen Blick in unsere mediale Zukunft wage. Das Fazit wird dann abschließend eine ausführliche Zusammenfassung meiner Ergebnisse darbieten und meine Forschungsfrage, in welchem Kontext Videospiele zur Pädagogik stehen, erneut aufgreifen.

## 2 Die allgemeine Pädagogik

Um auf einzelne Unterpunkte der Pädagogik später genau eingehen zu können, bedarf es vorab einer ausführlichen Definition des Begriffes »Pädagogik«. Die Pädagogik, auch als Erziehungswissenschaft bekannt, ist extrem breit gefächert und umfasst eine große Anzahl von Differenzierungen, auf welche vereinzelt eingegangen wird. Sie ist in unzählige Teilbereiche aufgeteilt. Unter Anderem behandelt sie die geisteswissenschaftliche und hermeneutische Pädagogik. Neben diesen existieren ebenso Andere, welche als Schulpädagogik, Berufs- und Wirtschaftspädagogik, Sozialpädagogik oder auch Frühpädagogik betitelt werden.<sup>3</sup> Um allerdings den Rahmen dieser Bachelorarbeit nicht zu sprengen, werde ich mich auf die Beschreibung und Differenzierung der Teilbereiche der empirischen Erziehungswissenschaft und die der kritischen Erziehungswissenschaft beschränken. Diese Auswahl zielt darauf ab, so konkret wie möglich eine allgemeine und passende Definition des Begriffes Pädagogik vereinfacht darzulegen. Diese stark reduzierte Auswahl der ungemein großen Vielfalt der Erziehungswissenschaften beruht nicht auf einer subjektiven Zu- oder Abneigung, sondern bezieht sich allein auf deren Aussagekraft, in Hinblick auf das Forschungsziel der im Kontext gesehene Erziehung zum Medium Videospiel.

Aus den zwei separaten griechischen Wörtern *país* = Kind und *ágo* = ich führe, lässt sich die Pädagogik zum einen als die praktische Beschäftigung mit Fragen der Kindererziehung beschreiben.<sup>4</sup> Zum Anderen ist die Pädagogik laut dem Meyersche Lexikon aber auch eine „Sammelbezeichnung für eine Reihe unterschiedl. wiss., philosoph. und konkret handlungsorientierter Disziplinen, deren gemeinsamer Gegenstand das soziale Handeln Erziehen ist.“<sup>5</sup> Während sie sich mit der Theorie und Praxis von Bildung und Erziehung auseinander setzt, beschreibt die Erziehung dagegen lediglich den Geist und Charakter eines Menschen zu bilden und deren Entwicklung zu fördern. Die Erziehung wird in diesem Kontext als Teilmenge der Pädagogik angesehen. Diese beiden Begriffe gelten zwar oft als Synonyme, sind jedoch geringfügig zu differenzieren. Für den weiteren Verlauf dieser Arbeit werden auch beide Begriffe benutzt, beschreiben jedoch nach meinem persönlichen Standpunkt die Bildung und Entwicklung des Geistes und des Charakters eines Menschen.

3 Vgl. Meyers Neues Lexikon 1980, Seite 106 f.

4 Vgl. Lexikon für Psychologie und Pädagogik 2010

5 Meyers Neues Lexikon 1980, Seite 106

Die Erziehungswissenschaft gliedert sich in mehrere Teilbereiche auf. Jeder Teilbereich umfasst eine spezifische Pädagogik, die auf die unterschiedlichen Lebensabschnitte eines jeden Individuums genau abzielt. So gibt es die Schulpädagogik, in welcher es um erzieherische Theorien geht, die sich auf die Bereiche der Schule, des Lehrplans oder des professionellen Handelns dort beziehen<sup>6</sup> oder auch die sogenannte Berufs- und Wirtschaftspädagogik, die die pädagogischen Probleme beruflicher Bildungs- und Sozialisationsprozesse erforscht, reflektiert und konstruktiv zu klären versucht.<sup>7</sup> Jeder Lebensabschnitt befasst sich also mit seiner ganz eigenen Erziehungswissenschaft. Vergleichend mit dem Verständnis von Pädagogik im 15. und 16. Jahrhundert, in der es üblich war, dass Kinder und Erwachsene sofort gleichberechtigt aufwuchsen und keine Absonderung der verschiedenen Altersgruppen gegeben hat<sup>8</sup>, bezieht sich die Pädagogik heute auf die unterschiedlichen altersabhängigen Lebensphasen eines Menschen. Auf den zeitlichen Wandel der Pädagogik, der Menschen und ihren Erziehungsmaßnahmen, beginnend vom Mittelalter bis zum heutigen Tag, werde ich in einem separaten Unterpunkt noch konkreter eingehen.

Allgemein wird der Begriff der Pädagogik also nicht mehr nur als die Wissenschaft, Kinder zu erziehen und ihnen Leitregeln deutlich zu machen, verstanden, sondern sie bezieht sich viel mehr auf „jene wissenschaftliches Arbeitsgebiet, auf dem man sich vor allem mit Fragen der Entwicklung und Begründung von Zielen der Erziehung und Ausbildung...befasst.“<sup>9</sup> Um den Begriff allgemeine Pädagogik als solches noch deutlicher definieren zu können, sind dafür repräsentative und aussagekräftige Erziehungswissenschaftsmodelle von Nöten. Die geisteswissenschaftliche Pädagogik mit hermeneutischen Ansatz, die empirische Erziehungswissenschaft mit empirisch- analytischem Ansatz und die kritische Erziehungswissenschaft sind drei Wissenschaftskonzeptionen, die als historisch und einflussreiche Strömungen der Erziehungswissenschaft gelten<sup>10</sup>. Zwei davon werde ich nun näher erläutern.

Wie schon im oberen Teil des Textes genannt, wird nun auf die empirische und kritische Erziehungswissenschaft näher eingegangen. Die empirischen Erziehungswissenschaft beschäftigt sich mit Beobachtungen des wirklichen Erziehungsalltags und versucht Theorien zu verifizieren, die bereits erarbeitet wurden oder versucht, neue Erkenntnisse zu gewinnen. Sie dient als empirische Forschung und hat ihren Ursprung

---

6 Vgl. Lehrstuhl für Pädagogik

7 Vgl. Gabler Wirtschaftslexikon

8 Vgl. Wilhelm Rotthaus, 1999, Seite 29

9 Lexikon für Psychologie und Pädagogik 2010

10 Vgl. Lexikon für Psychologie und Pädagogik

bereits bei dem Aufklärer John Locke, welcher eine Orientierung der Erziehung an gewonnenen Erfahrungen forderte. Diese empirische Arbeitsweise nahm jedoch erst zur Wende ins 20. Jahrhundert einen wichtigen Platz in der Pädagogik ein. Durch die Arbeiten der Reformpädagogen Ernst Meumann und Wilhelm August Lay, wichtige Vertreter der empirischen Forschungsansätze, verbreitete sich die Idee in der Fachwelt.<sup>11</sup> Neben dieser in der Wissenschaft verankerten Pädagogik, gilt die kritische Erziehungswissenschaft als eine von gesellschaftlichem Interesse durchdrungene und motivierte Wissenschaft. Sie steht allein als genuines Produkt der Erziehungswissenschaft, eine Form der Verarbeitung von individuellen Erfahrungen. Anzusetzen ist der Beginn dieser Erziehungswissenschaft im 19. Jahrhundert, Mitte der 60er Jahre.<sup>12</sup> Anfangs brachte sie einen gesellschaftspolitisch-provokativen Bezugsrahmen in der 68er Bewegung mit sich. Diese Erziehungswissenschaft wird als kritische Pädagogik angesehen, welche kein in sich geschlossenes Modell erziehungswissenschaftlichen Denkens beinhaltet. Die Denkmodelle besitzen lediglich gemeinsame Orientierungspunkte, welche es erlauben, von einem Paradigma erziehungswissenschaftlichen Denkens zu sprechen. Diese Erziehungswissenschaft erfordert somit gesellschaftliche und menschliche Akzeptanz, um als wissenschaftliche Theorie angesehen werden zu können. Durch diese kurze, aber prägnante Vorstellung zwei der drei wichtigsten Erziehungswissenschaften, bekommt man ein gutes Verständnis von Pädagogik, wie wir sie heute sehen und zu verstehen haben. Wenn man nun die allgemeine Pädagogik kurz und knapp zusammenfassend darstellen möchte, kann man sagen, dass sie als eine Wissenschaft angesehen wird, die durch absichtsvolles Beeinflussen einer Person, zumeist eines Kindes, durch einen anderen Menschen in Richtung auf ein von dem Erzieher festgelegtes Ziel absieht.<sup>13</sup> Weder Alter noch Herkunft spielen eine Rolle. Ob man nun Kind, Jugendlicher oder Erwachsener ist. Es wirkt stets eine auf die jeweiligen Lebensphasen eines Menschen bezogene Pädagogik. Die Erziehung ist ein wandelnder Prozess, welcher nicht stagniert und sich gesellschaftlichen und menschlichen Gegebenheiten meistens ideal anpassen kann.

Wie schon erwähnt, befasst sich Erziehung mit dem Beeinflussen von Menschen. Anzunehmen, dass eine äquivalente Erziehung nur durch gesellschaftliche Umwelteinflüsse zu erfahren ist, besteht jedoch ebenso. Dieser Prozess, pädagogisch geschult zu werden und somit optimal in die Gesellschaft hinein zu wachsen, ohne gezielt Werte beigebracht bekommen zu haben, wird als Sozialisation beschrieben. Die zielorientier-

---

11 Vgl. Sterzel Kathrin M., 2004, Seite 3 f.

12 Vgl. Theil Christin, Schröder Theresia, 2012, Folie 3 ff.

13 Vgl. Wilhelm Rotthaus, 1999, Seite 58

te Erziehung ist lediglich ein Spezialfall von Sozialisation. Neben vielen vererbten Handlungsstrukturen eines Menschen wachsen Kinder unter dem Einfluss ihrer eigenen Umwelt in die jeweiligen Kulturen hinein, übernehmen ihre Normen und Werte, nehmen Handlungsstrategien auf und erlernen Voraussetzungen für die Bewältigung neuer oder veränderter Umweltanforderungen. Die Sozialisation bezieht sich auf die gesamte Lebenszeit eines Menschen.<sup>14</sup> Eigene Erfahrungswerte bestätigen, dass gezielte Schulungen von pädagogischen Werten durch die eigenen Eltern oder durch Institutionen wie dem Kindergarten und der Schule, fundamental und unumstritten in ihrer Relevanz sind. Da, wie gerade beschrieben, jedoch die Sozialisation sich auf die gesamte Lebensphase eines Menschen bezieht und der Kindergarten, Schule oder die Elternobhut zeitlich begrenzt ist, formt die Sozialisation einen Menschen mehr, als die Erziehung versucht zu bewirken. Wir als Menschen sind der Sozialisation unentwegt ausgesetzt und können sie kaum beeinflussen. Sie ist überall dort, wo wir uns mit anderen Menschen befinden. Sie liegt einfach in unserem Wesen und hängt von der jeweiligen gesellschaftlichen Kultur eines jeden Menschen zusammen.

Durch diesen kurzen Exkurs in die Wichtigkeit der Differenzierung von Erziehung und Sozialisation ist festzuhalten, dass, wenn man über Pädagogik spricht, der Unterschied zwischen sämtlicher Erziehungswissenschaften und der kulturellen und gesellschaftlichen Sozialisation stets gewahrt werden muss.

## **2.1 Geschichtlicher Wandel erzieherischer Maßnahmen**

Zurückgehend bis ins 15. und 16. Jahrhundert wurde allmählich die Idee von Kindheit als eine Periode des psychischen Erwachsenwerdens erfunden. Die Ansicht des Kindes als eines Menschen in der Entwicklung zum Erwachsenen, war schon damals gegeben und verbunden mit der uns vertrauten Vorstellung von Erziehung.<sup>15</sup> In dieser Zeit waren jedoch noch andere Erziehungsmethoden geläufig, wie das Bestrafen oder Belohnen bei einer schlechten oder guten Tat.

„Sobald ein Kind sich allein fortbewegen und verständlich machen konnte, lebte es mit den Erwachsenen und einem informellen, natürlichen Lehrlingsverhältnis und lernte

---

<sup>14</sup> Vgl. Wilhelm Rotthaus, 1999, Seite 58

<sup>15</sup> Vgl. Wilhelm Rotthaus, 1999, Seite 29

von ihnen, was es über die Welt, die Religion, die Sprache, die Sitte, die Sexualität oder das Handwerk wissen musste.“<sup>16</sup> Mit diesem Zitat beschrieb Wilhelm Rothaus die Erziehungsmethode im 15. und 16. Jahrhundert. In dieser Zeitperiode herrschte kein prinzipieller Abstand zwischen Erwachsenen und Kindern, so wie wir es kennen. Ebenfalls wurde kein wirklicher Unterschied zwischen den verschiedenen Altersgruppen gemacht. Kinder und Erwachsene lebten Seite an Seite, ohne Ihre *eigene Welt*. Kinder lebten früher unmittelbar mit Erwachsenen zusammen und genau so haben sie die Welt auch erfahren und allmählich genau das kennen gelernt, was die anderen Menschen und sie selbst in der Welt zu tun hatten. Sie begleiteten das reale Leben in Ihrer Umgebung und wurden dadurch mit der Wirklichkeit vertraut gemacht. Ihnen wurden nach und nach Aufgaben zugewiesen, wie ihre soziale Stellung und ihre Arbeit in der Gesellschaft.<sup>17</sup>

Erst nach dem Ende des Hochmittelalters entstand die uns vertraute Form der Familie als Gemeinschaft mehrerer, voneinander getrennt zu betrachtender Generationen. Das Kind wurde allmählich aus dem gesellschaftlichen Leben und aus dem Umgang mit anderen Generationen herausgenommen, um es in einem pädagogischen Schonraum aufwachsen zu lassen, immer auf Distanz zum wirklichen Leben. Rousseau war der Meinung, das Kind müsse auf das Leben in der Gesellschaft vorbereitet werden. Daher die Notwendigkeit eines pädagogischen Schonraums, in dem es geschützt war und sich frei entfalten konnte. Mit der Zeit gewann die Schule als Ort des systematischen Lernens immer mehr an Bedeutung, weil das Lernen durch das Leben kaum noch möglich gewesen war.<sup>18</sup> Schule war ein Privileg und galt nur für wenige. Vielmehr als die uns heute bekannte Schulform beschäftigte sich die Kirche, Fähigkeiten auszubilden und Wissens- und Glaubenstradition weiter zu geben. Das Lesen sowie Schreiben wurde beigebracht, war aber nur wenigen vorbehalten. Erst in der Folge der Aufklärung, mit der Idee der allgemeinen Menschenrechte wurde Bildung als zustehendes Recht angesehen. Infolge dessen wurde das Schulrecht eingeführt. In Mitteleuropa sprach man jedoch mehr von einer Schulpflicht als von einem Recht, denn die Aufgabe von Bildung und Erziehung ging von der Kirche über den Staat, der wiederum der Lenkung der Obrigkeit unterlag. Im Allgemeinen aber bildet sich ein Schonraum für Kinder mit eigenen Gesetzen.<sup>19</sup> Die meisten Familien im 18. Jahrhundert konnten sich dies oft nicht leisten, da der Staat die Aufgaben der Erziehung, Bildung und Ausbildung

---

<sup>16</sup> Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 29

<sup>17</sup> Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 151

<sup>18</sup> Vgl. Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 31 f.

<sup>19</sup> Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 151



zunehmend übernahm. Damalige Familien blieben im 18. und weitgehend noch im 19. Jahrhundert darauf angewiesen, dass die Kinder arbeiteten, um so den Lebensunterhalt der Familie zu sichern. Daher war es ärmeren Kreisen auch nicht möglich, diese Art der Erziehung von Kindern weiter auszuführen. Das Kind hatte damals die Aufgabe, immer früher Erwachsen zu werden. Die Kinder und Jugendzeit verbrachte man mit körperlicher harter Landarbeit. Diese Arbeit galt erstens der Absicherung des familiären Lebensunterhaltes und zweitens der Ausbildung und Vorbereitung für das Erwachsenenleben.<sup>20</sup>

Zum Beginn des 20. Jahrhunderts, gingen bereits mehr als 80% der Kinder in die Schule, in der das Kind nun endlich Kind bleiben durfte.<sup>21</sup> Dadurch erfolgte die Erziehung nun in einem besonderen pädagogischen Raum, der in erster Linie jedoch zum Schutz des Kindes gedacht war. Hier war es dem Kind möglich zu handeln, ohne Verantwortung zu übernehmen. Kinder erhielten in Maßen Zugang zu Informationen, in einer so geschickten und behutsamen Form, dass sie es psychisch auch verarbeiten konnten. Wilhelm Rothaus beschrieb dies als kontrollierte Wissensvermittlung und folgerichtiges Lernen.

In der heutigen Zeit, trotz Institutionen wie dem Kindergarten und der Schule, ist es immer noch nicht möglich, Kinder vollkommen vor schlechten und negativen Einflüssen zu schützen. Wie Rothaus beschreibt, blieben dem Kind zwar Informationen vorbehalten, solange es noch nicht lesen konnte, jedoch war dies irrelevant. Seit der Einführung des Mediums Radio und dem Fernsehen in so gut wie allen gesellschaftlichen Schichten, werden die Kinder immer intensiver durch diese über alle Lebensbereiche und Lebensaspekte unterrichtet. Die Folge: Kinder werden schon sehr früh mit ungelösten Erwachsenenproblemen konfrontiert.<sup>22</sup> Aufgrund dessen zählt Dietrich Esterl dieses Erziehungswesen auch zu den reformresistentesten Institutionen des vergangenen Jahrhunderts. Laut Esterl gab es in der Geschichte wohl kaum eine Zeit, in der so rücksichts- bzw. vorsichtslos mit Kindern umgegangen wurde wie im 20. Jahrhundert.<sup>23</sup> „Kindernot und Kindertod, physisch, seelisch und geistig, sind ein Signum und ein Erbe dieses »Jahrhundert des Kindes«.“<sup>24</sup> So beschreibt Esterl das 20. Jahrhundert unter der Frage der Erziehung von Kindern heute. In seiner Zusammenfassung der Ausführung eines Vortrages, der innerhalb des Halbjahresprogrammes der Kultur Scheune an

---

20 Vgl. Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 33 ff.

21 Vgl. Kuß 2005, Seite 9

22 Vgl. Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 33 ff.

23 Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 151

24 Dietrich Esterl, 2007, Seite 151

der Walddorfschule Schwäbisch Hall 2007 gehalten worden ist, vergleicht er Kinder sogar mit Ressourcen in der heutigen Zeit. Es wird die Frage gestellt, was Kinder überhaupt noch für diese Welt bedeuten. Erwachsene sehen Kinder nur noch als Ressourcen für die Arbeitswelt, als Zukunftsinvestition oder Rentenzahler. Wie teuer sind sie und wie belastend. Demzufolge könnten laut Esterl Lebensphasen wie Kindheit und Jugend eines Menschen aus dem *normalen* Leben ausgegrenzt werden, weil diese für das Leben einfach nicht brauchbar sind. Er kritisiert, dass Kinder gleich mit Alten, Kranken oder Behinderten gesehen werden. Sie sind eine Belastung ohne die man gut leben könnte. Hart ausgedrückt würde eine Welt ohne Kinder, eine Welt ohne Kindheit die Dinge viel einfach erscheinen lassen.<sup>25</sup>

## 2.2 Gründe für die aktive Erziehung

Durch den geschichtlichen Rückblick in 2.1 ist es nun möglich, die Relevanz der Erziehung von Kindern, allgemein von Menschen, von Grund auf kritisch darstellen zu können und letztendlich richtig zu verstehen. Wilhelm Rothaus beschreibt die zielgerichtete Erziehung als eine auch in der Zukunft keinesfalls unverzichtbare. Ebenfalls sagt er, dass die meisten Menschen einfach der Überzeugung sind, dass es die Erziehung schon genau so lange gibt, wie die Menschheit selbst.<sup>26</sup> In Folge dessen ist es daher um so wichtiger, die Relevanz der Erziehung vorab in einen geschichtlichen Kontext zu stellen, um diese letztendlich richtig interpretieren zu können.

„Weniges erscheint so selbstverständlich wie die Tatsache, daß Erziehung von Kindern ein elementarer Grundbaustein gesellschaftlichen Lebens ist, daß Kinder angeleitet, geführt, gelenkt, gefordert, eingegrenzt und geformt, eben zu einem sozialen Menschen erzogen werden müssen.“<sup>27</sup> Mit diesem Zitat beschreibt der Autor des Buches „Wozu erziehe ich?“, Wilhelm Rothaus, das Phänomen der eigentlichen Selbstverständlichkeit von Erziehung eines Menschen, in diesem Fall eines Kindes. Diese Selbstverständlichkeit, ein Kind systemisch durch Erziehungsmethoden und wissenschaftlich fundierten Techniken an Normen und Werte zu gewöhnen, gab es nicht immer. Jedoch ist eine Notwendigkeit, Kindern bestimmte Dinge beizubringen, in der

---

25 Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 150

26 Vgl. Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 14

27 Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 14

Breite der Bevölkerung ungebrochen geblieben.<sup>28</sup> Grundsätzlich ist anzunehmen, dass erzogen wird aus der Ansicht, Kindern zu vermitteln, was gut für sie sei und dieses dann zu ihrem Besten durchzusetzen. Menschen haben laut Rothaus schon immer das Bedürfnis, andere Menschen in ihre Grundstrukturen zu formen und ihnen Ziele der Lebensgestaltung zu setzen. Das soll bedeuten, wir haben immer schon Erziehung im dem Sinne vollzogen, dass wir glaubten besser zu wissen, was für den Menschen das Optimale ist und versucht, dieses dann auch durchzusetzen.<sup>29</sup>

Die heutigen Bedingungen für das Heranwachsen von Kindern und Jugendlichen haben sich stark gewandelt. Das Verschwinden der natürlich-kulturellen Welt und das Auftauchen der technisch-Zivilisatorischen veränderte Vieles. Der menschliche Kontakt erfolgte zunehmend nur noch über Medien. Ob telefonieren, chatten oder im Internet einkaufen. Vieles kann man nun von Zuhause aus erledigen. Die CeBIT 2006 zeigte mit Ihrem Hauptthema *Konvergenz* die schon damalige Entwicklung der Kommunikationszukunft.<sup>30</sup> Man brauche sich bald nicht mehr aus dem Haus bewegen zu müssen, um Tätigkeiten zu vollbringen, die uns mit Menschen in Kontakt treten lassen. Das Einkaufen, Kontakte pflegen oder das einfache Hallo sagen übernimmt nun die Technik. Einfach an den Computer und kinderleicht die sozialen und gesellschaftlichen Aufgaben erledigen. Man ist in fast allen Lebensphase mittlerweile digital eingebunden. Diese digitale Verbundenheit büßt jedoch den realen Kontakt zur Natur, zu menschlicher Arbeit und zu Mitmenschen oft ein. Dadurch entsteht schnell ein Gefühl der Einsamkeit und Leere. Laut Esterl erfahren wir sogar Heimweh, Unsicherheit, Angst und Aggressionen. Unumgänglich ist aber die Tatsache, dass die Technik zu unserem Leben jetzt einfach dazu gehört. Daher sollte die heutige Erziehung als Aufgabe haben, die wachsende Entfremdung zu überbrücken, sie annehmbar und durchschaubar zu machen. Wenn uns keiner die Dinge erklärt, die wir durch das Fernsehen erfahren, erhalten wir eine ganz falsche Lebensauffassung in unterschiedlichen Bereichen des Lebens.<sup>31</sup> Man müsse flexibler werden im Umgang mit erzieherischen Methoden und den vorhandenen Medien, denn diese verschwinden nicht so schnell wie sie gekommen sind. Erziehung ist ein sozialer Vorgang. Erzogen werden wir von Erwachsenen, also unseren Eltern oder anderen eng Vertrauten wie Geschwister, Nachbarn, Freunde. Da wir uns durch die digitalen Möglichkeiten immer mehr von realen Kontakten entfernen, scheint

---

28 Vgl. Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 14 f.

29 Vgl. Wilhelm Rothaus, 1999, Seite 19 f.

30 Vgl. SpiegelOnline, 2006

31 Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 152

eine Erziehung, eine Sozialisation heutzutage kaum noch möglich.<sup>32</sup> Kinder brauchen Erziehungsimpulse von der Natur, konkreten Menschen und Dingen, wie Erfahrung und Anschauung. Das ist das Entscheidende.<sup>33</sup> Falsch ist die Annahme, dass die Schule hauptsächlich mit ihren Fächern und Lerninhalten diese Erziehungsimpulse geben kann. Aus eigener Erfahrung verfüge ich eher durch englischsprachige Videospiele über ein umfangreiches Vokabular, als dass ich vorbildlich jedes Wort und ihre Bedeutung gelernt habe. Durch die Handlung und Geschichte war es möglich, sogar unbekannte Wörter und Zusammenhänge durch das Geschehen im Spiel leicht zu verstehen und aufgrund stetiger Wiederholungen im Spielablauf zu vertiefen. Eltern verlassen sich oft nur auf diese erzieherischen Maßnahmen, doch lassen wir uns eher von Vorbildern, Anregern oder Partner beeinflussen. So auch bei der Erziehung. In ihnen sehen wir selbständige Menschen und keine Funktionsträger anderer Instanzen. Hier ist es erneut wichtig, die digitale Verwurzelung unserer heutigen Jugend zu lösen und reale Kontakte wieder pflegen zu lernen. Ohne diese zwischenmenschlichen Interaktionen von Kindern und Jugendlichen nehmen diese ihre Umwelt, deren Informationen und das Geschehen gesellschaftlichen und politischen Handelns eventuell falsch auf. Wie jede Generation hat auch Unsere das Recht auf ihre Wahrheit. Doch um diese Wahrheit richtig interpretieren und verstehen zu können, braucht es Erziehende, die es erklären können. Sonst ist es Fakt, dass wir Lügen als wahr empfinden und so in eine ganz falsche Welt hineinwachsen wie damals in dem Totalitarismus der Bolschewisten und Nationalsozialisten. Hierbei gehe ich davon aus, dass die Erziehenden nicht der nationalsozialistischen Ideologie verfallen sind. Damals wurden Menschen manipuliert und durch Medien wie dem Rundfunk sprichwörtlich hypnotisiert. Lügen wurden aufgetischt und es gab keine *Erziehungsperson*, die etwas richtig hätte erklären können.<sup>34</sup>

Erziehung ist immer noch fundamental und extrem wichtig in unserer heutigen Gesellschaft. Die Art, wie erzogen wird, hat sich trotz gravierenden geschichtlichen Einbrüchen in den letzten Jahrhunderten kaum verändert. Der Mensch wurde entweder sozialisiert oder zielgerecht erzogen, damit er die Welt um sich herum versteht. Ihm müssen allgemein anerkannte Werte und Normen vermittelt werden. Ungeachtet der kontinuierlich weiterentwickelten medialen Technologie, verschwindet die Relevanz von Erziehung durch reale Kontakte keinesfalls. Denn auch das Erlebte im Fernsehen, im Internet oder in Videospielen muss zunächst erklärt werden, um es genau zu verstehen.

---

32 Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 154 f.

33 Vgl. Adnresen/ Hurrelmann 2010, Seite 19

34 Vgl. Dietrich Esterl, 2007, Seite 154 f.

Erziehung ist und bleibt ein stetig aufkommender Prozess, unabhängig vom Alter und Herkunft eines Menschen. Er ist fest verankert in unserer Gesellschaft.

## 2.2.1 Psychologische Ansätze

Jedes Kind lernt anders. Schon allein deswegen sollte jeder Jugendliche und jedes Kind immer als Individuum angesehen werden, besonders in der Erziehung. Hier herrschen verschiedene psychologische Ansätze auf soziologisch orientierten Theorien, die im folgenden vorgestellt werden. Die Entwicklung eines Kindes in leistungsstarken und -schwachen Lebensphasen haben Sabine Andresen und Klaus Hurrelmann in ihrem Buch »*Kindheit*« aufgestellt.<sup>35</sup>

Anhand einer genauen Darstellung der psychologischen Lernentwicklung von Kleinkindern und Jugendlichen ist es möglich zu erkennen, in welchen Phasen des Kind- und Jugendseins sich eine mediale Einwirkung und Beeinflussung sowohl zum Guten als auch zum Schlechten wendet.

Es werden besonders zwei Konzeptionen der psychologischen Ansätze hervorgehoben. Zum einen ist das die lerntheoretische Position, die Impulse der sozialen Umwelt für kindliche Entwicklungsprozesse betont. In diesem psychologischen Ansatz bauen sich Verhaltensmuster über aktive Verarbeitungen von Reizen und Informationen über Vorbilder und deren Nachahmung auf. In dieser Konzeption schreiben Andresen und Hurrelmann dem Videospiel eine große Bedeutung in der Persönlichkeitsentwicklung zu. Der Spieler erhält eine Belohnung oder wird bestraft, abhängig von seinem Verhalten der Umwelt und Gesellschaft gegenüber. Hier erhalten Kinder und Jugendliche die Fähigkeiten auf Ereignisse intensiven Einfluss nehmen zu können und dadurch die Grundlage für ein prosoziales Verhalten. In solch einer lerntheoretischen Position versucht man die Fähigkeit zur Empathie zu entwickeln. Das heißt, sich in andere Menschen hinein zu fühlen. So lernen Kinder, dass wenn man sich auf eine bestimmte Art und Weise verhält, sei es z.B. freundlich zu anderen virtuellen Mitspielern in einem Online-Rollenspiel zu sein, und dieses Verhalten zum Erfolg führt, es mit hoher Wahrscheinlichkeit wiederholt wird. Entsteht ein Misserfolg, so überdenkt man seine Tat und ändert sein Verhalten möglicherweise.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Vgl. Andresen/ Hurrelmann 2010, Seite 26

<sup>36</sup> Vgl. Andresen/Hurrelmann 2010, Seite 28 ff.

Der zweite in psychologischer Hinsicht wichtiger Ansatz der kindlichen Persönlichkeitsentwicklung ist der kognitiven entwicklungspsychologischen Konzeption zugeschrieben. In dieser passt sich das Kind aktiv seine Umweltbedingungen an, welches in unterschiedlichen Reifestufen verläuft. Diese Konzeption wurde von dem Schweizer Entwicklungspsychologe Jean Piaget entwickelt. Sie beschreibt eine enge Verbundenheit zur Umwelt, in welcher die Entwicklung wie eben genannt in verschiedenen Stadien heranschreitet, die wiederum aufeinander aufbauen. Er nennt es die Stufentheorie der kindlichen Intelligenz. Durch diese Unterteilung in Stufen ist es möglich, dem Kind bestimmte Impulse zu geben, die in der jeweiligen Stufe produktiv aufgenommen werden können. Ab 7 Jahren ist die Stufe der konkreten Operation erreicht. Das bedeutet, dass ein Kind zu einem verinnerlichten Denken fähig ist und verschiedene Aspekte der Wahrnehmung koordinieren kann. Durch diese Erkenntnis, könnten Spieleentwickler gezielt für diese Lebensphase eines Kindes Spiele konzipieren, die diese Wahrnehmungsprozesse verstärken oder einfach unterstützen. Außerdem kann man auch schon in diesem Stadium einfachste Logikspiele konzipieren, um das sich momentan entwickelnde Denken von Kleinkindern medial zu fördern. Ab dem 12. Lebensjahr entsteht die formale Operation. Das Denken löst sich vom konkreten Handeln und befasst sich mit abstrakten Formen und Strukturen. Hier ist die Höchstform der Differenzierung und der operativen Handlungsmöglichkeiten in der psychologischen Entwicklung eines Kindes erreicht. Kinder tun nicht mehr sofort das, was ihnen in den Sinn kommt, sie überlegen erst und handeln dann nach moralischen und ethischen Beweggründen. Zuvor richteten sie sich nach Vorgaben der Eltern und sahen alles das falsch an, was ihre Eltern als falsch ansahen. Nun aber beginnt die sogenannte Pubertät. Aus eigener Erfahrung widersetzt man sich stur jeglichen Vorsätzen, gleichgültig wie richtig diese sind. Man entzieht sich zunehmend der Obhut seiner Eltern und versucht salopp ausgedrückt auf eigenen Beinen zu stehen, was zwar nicht möglich ist, wovon wir in dieser Zeit jedoch fest ausgehen. Ab hier ist aus subjektiver Sichtweise das Verhalten eines Menschen kaum beeinflussbar wenn nicht schon ausgeschlossen. Die Pädagogik wandelt sich zunehmend zur Sozialisation in allen Lebenslagen. In dieser zweiten Stufe der autonomen Moralentwicklung wird die Absicht einer Handlung vom Menschen erkennbar, in welcher er jedoch anfangen muss, Regeln wahrzunehmen und zu akzeptieren. Sinnvoll wäre es, in dieser Periode von jungen Pubertierenden, Videospiele mit einem hohen Anteil an Entscheidungssituationen zu entwickeln. Mit der biologischen Einführung dieser Fähigkeit, zu entscheiden, was nach eigenem Ermessen richtig oder falsch ist, sollte diese Tugend meiner Meinung nach medial unterstützt werden. Durch Spiele, in denen man sich für die gute oder böse Seite entscheiden muss oder in Konversationen zwischen vier verschiedenen Antwortmöglichkeiten, gibt man Kindern Mut zur Ent-

scheidung und zu Selbstfindung in ihrer Persönlichkeit. Sie setzten sich mit möglichen Konsequenzen auseinander und lernen Verantwortung für ihr Handeln übernehmen zu müssen. Festzuhalten ist jedoch, dass dieses angeeignete und virtuell gelernte Verhaltensmuster in die reale Welt übernommen werden kann, jedoch nicht zwingend muss.<sup>37</sup>

Durch Medien im Sozialisationsprozess arbeitet die konstruktivistische Theorie, also die Lernpsychologie, die gesellschaftlichen und kulturellen Vorstellungen von Kindheit heraus und betont ihre konstitutive Bedeutung für die Gestaltung der Lebensphase Kindheit. Kinder erlangen Strukturen, andere Menschen öffentlich wahrzunehmen. Kindheit, Jugendzeitalter, Erwachsenenalter und das hohe Alter werden unterschieden. Dadurch gelten die Kinder als selbständige Gesellschaftsmitglieder, denn sie haben wie alle in der neuen medialen Zeit Zugang zu gesellschaftlichen Ressourcen wie Betreuung, Erziehung und Entwicklung.<sup>38</sup> Das hat zur Folge, dass sie nicht mehr so stark von der Familie abhängig sind wie die früheren Generationen. Was bleibt, ist in jungen Jahren die noch starke materielle Abhängigkeit von Eltern und Erziehenden. Die damals so wichtige emotionale, mentale, intellektuelle und soziale Abhängigkeit verschwindet so langsam mit jedem neuen fortschreitenden Medium. Medien haben schon längst einen festen Stand in dem heutigen Sozialisationsprozess unseres Nachwuchses gefunden, wodurch Kinder und Jugendliche sich ihrer Entwicklung in manchen Bereichen sogar schon durch Mediennutzung entziehen können. Erkenntnisse die früher von Mensch zu Mensch in Gesprächen und Erzählungen oder auch in Handlungen an den Nachwuchs erzieherisch übermittelt wurden, können heute in Medien wie Fernsehen und Internet ganz einfach selbstständig von Kindern erfasst und gelernt werden.<sup>39</sup>

### 2.2.2 Plastizität des Gehirns

Die Plastizität des Gehirns beschreibt die allgemeinen Anpassungsprozesse des Gehirns unter Belastung und Training. Durch diese biologische Gegebenheit ist es uns möglich, dass wir uns an ändernde Umweltbedingungen anpassen können. Sie dient als essentielle Grundlage für das Lernen in allen Bereichen des Lebens. Ob es Bewe-

---

<sup>37</sup> Vgl. Andresen/Hurrelmann 2010, Seite 30 ff.

<sup>38</sup> Vgl. Andresen/Hurrelmann 2010, Seite 39 f.

<sup>39</sup> Vgl. Andresen/Hurrelmann 2010, Seite 132 f.

gungsabläufe sind, die Schärfung unserer Sinne oder sogar die Fähigkeit, mediale Komponenten besser bedienen zu können. Inwiefern jeder Mensch individuell eine Sache gut oder schlecht kann, hängt von der Häufigkeit der Benutzung ab. In anderen Worten ist das Gehirn aktivitäts- und gebrauchsbabhängig. Für viele Menschen aus früheren Generationen, die nicht mit Handys oder Internet aufgewachsen sind, ist es schwer nachvollziehbar, in welcher rasanter Geschwindigkeit Jugendliche und sogar schon der kleinste Nachwuchs SMS tippen oder Informationen aus dem Netz *fischen* können. Aufgrund ihrer fehlenden medialen Entwicklungsphase bis zum 16. Lebensjahr, ist das Erlernen von neuen Dingen schwerer gestaltet. Aus eigener Erfahrung wundere ich mich jedes mal, wie schwerfällig Eltern in der Bedienung von Handys, geschweige denn Smartphones, Touchpads oder simpelsten Videospielen sind. Besonders in der Benutzung der Spielkonsole Wii, dauert es immer länger, einem Elternteil den Spielablauf zu erklären, als es bei Jugendlichen für normal angesehen wird. Wir, die mit den neuen Medien Anfang des 21. Jahrhunderts aufwuchsen, agieren sofort instinktiv und suchen, ohne sogar auf den Controller zu gucken, nach zwei Knöpfen, die zum Springen und Angreifen dienen. Wir kennen aus anderen Spielszenarien, dass die Knöpfe A und B Funktionen zur Beeinträchtigung der Bewegung des Helden haben. Eltern nicht. Sie sehen die Knöpfe als Knöpfe und verbinden diese nicht mit einer medialen Interaktion.

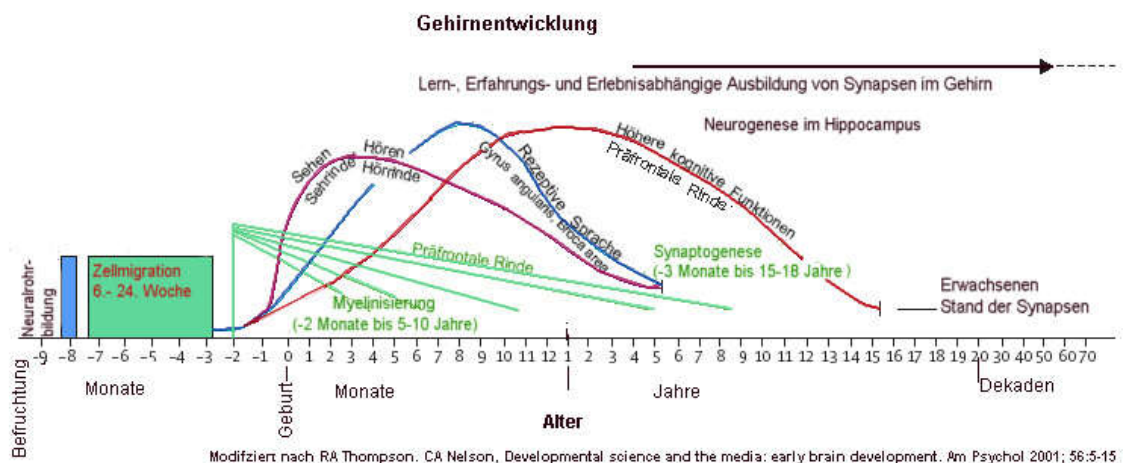


Abbildung 1: Plastizität eines Gehirns, Quelle: Mayer 2012

In den ersten 16 Lebensjahren eines jeden Menschen ist die Synaptogenese stark erhöht. Das sagt aus, dass Neues schnell erlernt werden, jedoch nicht dauerhaft Benutztes und Gefördertes auch wieder schnell vergessen werden kann. In dieser Phase der psychologischen Entwicklung ist die Fähigkeit zu lernen stark erhöht, kommt aber ab dem 17. Lebensjahr zum stehen. Daher ist es meiner Meinung nach immens wichtig, mehr Spiele für Kinder und Jugendliche unter 16 zu entwickeln. Emotional-, gesell-



schafts-, sozial oder entwicklungsrelevante Prozesse werden so besser gefördert und dauerhaft verinnerlicht. Sicherlich gibt es momentan schon Logik- und Denkspiele für diese Alter, aber wirklich attraktiv erscheinen sie nicht. Videospiele mit actionreichen und zum Teil ziemlich brutalen Anteilen, sind heißbegehrt in der Anschaffung von Jugendlichen, auch wenn sie für die jeweiligen Altersgruppen nicht geeignet und somit illegal besorgt werden müssen oder von Verwandten und Freunden ohne Beachtung der Altersangabe beschafft werden. Durch das Sichten solcher Spiele, meist in der eigenen Familie bei Geschwistern, im ungefilterten Informationskanal Internet oder sogar schon in der Werbung, verlieren *langweilige* Denk- und Logikspiele, aber auch realitätsnahe Strategiespiele ohne Anteile von Zerstörung und Gewalt, schnell ihre Attraktivität. Die Neigung wandelt sich zum Verbotenen. Durch das Wissen über leistungsstarker Phasen eines Kindes, sollte die Spieleindustrie dementsprechend reagieren und mehr auf altersspezifische Bedürfnisse eingehen.<sup>40</sup>

## 2.3 Pädagogische Ansätze in medialer Kommunikation

Die mediale Kommunikation hat sich schon längst in unserer heutigen Gesellschaft etabliert. Ein Aufwachsen ohne Fernsehen, Radio und Computer scheint für viele Kinder und Jugendlichen kaum möglich, da Medien mittlerweile allgegenwärtig sind. In jeder Lebensphase des Erwachsenwerdens kommunizieren sie mit uns. Was früher die eigenen Eltern waren, erzählt heute der Fernseher oder das Internet. Während man früher in einer gesellschaftlichen Runde saß, trifft man sich heute Online im Cyberspace. Aber was sind diese Medien überhaupt und wozu dienen sie genau?

Der deutsche Medienwissenschaftler Werner Faulstich beschreibt ein Medium als folgendes: „Ein Medium ist ein institutionalisiertes System um einen organisierten Kommunikationskanal von spezifischem Leistungsvermögen mit gesellschaftlicher Dominanz“.<sup>41</sup> Sie dienen also als Kommunikationsmittel von Mensch zu Mensch, von Sender zu Empfänger. Durch ein Medium kann eine Nachricht von Punkt A zu Punkt B gelangen. Wie genau dieser Prozess nun aussieht und abläuft, lässt sich am besten an dem Kommunikationsmodell von Shannon und Weaver veranschaulichen. Dieses, als *Sender-Empfänger-Modell* bekannt, wurde in den späten 40er-Jahren des 20. Jahrhun-

---

40 Vgl. Mayer 2012

41 Walper 2008, Folie 3

derts von Claude Shannon und Warren Weaver entdeckt und beschreibt, wie genau jede Art von Kommunikation zwischen zwei Lebewesen verläuft.<sup>42</sup>

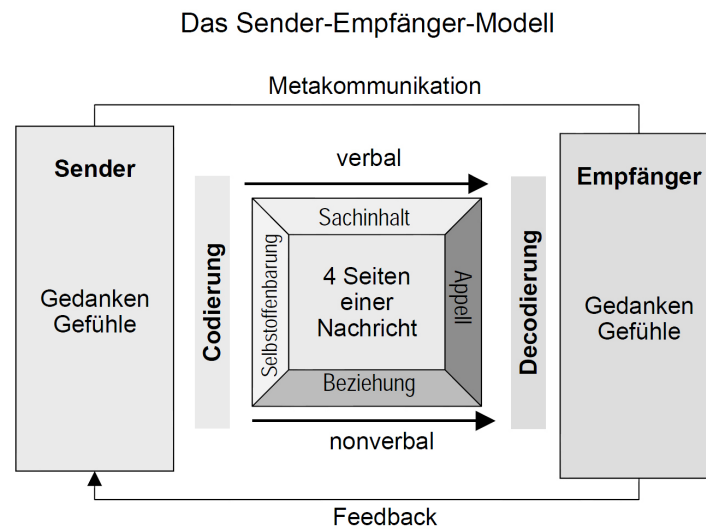


Abbildung 2: Das Sender-Empfänger-Modell, Quelle: oberlin.ch

Die zwischenmenschliche Kommunikation beginnt, indem der Sender, also derjenige, der etwas sagen möchte, zuallererst vorhat, seine Gedanken und Gefühle einem anderen Menschen mitzuteilen. Um diese Nachricht an einen anderen Menschen, also den Empfänger, übertragen zu können, bedarf es einer sogenannten *Codierung*. Diese verläuft so, dass der Sender seine Gefühle und Gedanken in Sprache und Körpersignale, verbale und nonverbale Kommunikationsmittel, umwandelt und in diesem Zustand an den Empfänger sendet.

Diese Nachricht beinhaltet prinzipiell immer vier Ebenen. Nach Schulz von Thun äußern sie sich in die sogenannte *Sachebene*, *Beziehungsebene*, *Selbstoffenbarungsebene* und in die *Appellebene*. Jede Nachricht, die wir verschicken, beinhaltet diese vier Seiten der Kommunikation. Um die Information als Empfänger nun richtig verstehen und interpretieren zu können, bedarf es einer richtigen *Decodierung*. Der Empfänger übersetzt den Inhalt der Nachricht so, wie es für ihn richtig erscheint. Bei diesem Verständnis kommt es zwischen Sender und Empfänger unter anderem auf die sprachlichen Fähigkeiten, kulturellen Prägungen und persönlichen Erfahrungen an. Schlussendlich gibt der Empfänger, sei es bei einer erfolgreichen oder auch weniger erfolgreichen *Decodierung*, immer ein sogenanntes *Feedback* als Antwort. Dieses Feedback beinhaltet sämtliche Aspekte, wie sie die vom Sender vorher übermittelte

42 Vgl. mediamanual.at 2012

Nachricht enthalten hatte. Das also bei einem Informationsaustausch, einer simplen Kommunikation, so einiges schief laufen kann, liegt wohl sicher auf der Hand.<sup>43</sup>

Im Laufe der Zeit, von der frühgeschichtlichen face-to-face-Kommunikation über die gedruckte Schrift in Form von Büchern und Zeitungen, etablierten sich Medien wie TV, Radio sowie Fernsehen und die digitalen Neuheiten PC und Internet. Zwischen all diesen Arten der zeitlich unterschiedlichen Medientypen ist keinesfalls eine harte Grenze zu ziehen. Sämtliche Unterteilungen verfließen ineinander. Jedes frühere Medium ist im Neueren mit enthalten, nur in abgewandelter Form. Beispielsweise gibt es das früher einfache gedruckte Buch nun als elektronische Fassung entweder für den Computer zum Download bereitgestellt oder etwa für digitale Neuheiten wie dem *Kindle*, ein elektronischer großer Bildschirm, mit der Funktion viele Bücher gleichzeitig auf eine Plattform speichern und abrufen zu können.<sup>44</sup> Früher und auch heute haben sämtliche Medienarten stets gleichbleibende Funktionen. Sie kommunizieren, informieren, vermitteln Bildung und Unterhaltung. Ebenso dienen sie als Kulturträger und werden sogar als Wirtschaftsfaktor angesehen.<sup>45</sup>

All diese Medien brachten neue pädagogische Ansätze. Diese waren aber auch nötig, denn durch die stetig steigende Digitalisierung unserer Kultur entziehen sich immer mehr Jugendliche und sogar schon Kinder der elterlichen und institutionalisierten Erziehung. Medien erreichten bis heute einen immer höheren Stellenwert für unsere Gesellschaft. Anhand des Beispiels Fernsehen findet man in dem von Renato Biscioni geschriebenen Buch »*Fernsehkinder - Vom Untergang mit einem beherrschenden Medium*« Gründe dafür, dass das Medium Fernsehen mittlerweile als Erziehungersatz anzusehen ist.

Fernsehen gehört zum modernen Lebensstil. Der Alltag stellt immer höhere Anforderungen am Umgang mit virtuellen Medien und das Bedürfnis nach problemlosem Konsum, Entspannung und der Bequemlichkeit steigt rapide. Da die Gesellschaft dem Menschen immer mehr abverlangt, braucht es eine Zone des *schönen Scheins*, in dem Spaß und Spiel unter die Menschen gebracht wird. Der Mensch muss sich nach der Arbeit nicht noch anstrengen und kann seine Seele entleeren lassen, mit dem Verzicht auf eigene Phantasie. Diese *moderne* Art zu wohnen zwingt quasi zur Bewegungslosigkeit und reduziert die freie Zeit zu Hause auf wenige Tätigkeiten. Hauptsächlich aber war und ist der Fernseher so beliebt, da er Eltern half, ihre *Kleinen* an einen Ort

---

43 Vgl. Oberlin

44 Vgl. HeBIS- Verbundzentrale 2009, Seite 1

45 Vgl. WALPER 2008, Folie 4 f.

bannen zu können, um endlich etwas Zeit für sich zu haben. Sie können ihre Kinder sprichwörtlich vor dem Fernseher abstellen und nach einer bestimmten Zeit der Erholung sorgenlos wieder abholen. Dies ist eine kostengünstige Alternative zum Hausmädchen und war zudem noch gefahrenlos.<sup>46</sup>

Nachdem sich dieses Medium kontinuierlich weiterentwickelte und die Spanne an TV-Genres expandierte, gewann zunehmend ein anderes Medium immer mehr Akzeptanz in der Gesellschaft. Der Trend zum PC, dem *Personal Computer*, war kaum noch zu übersehen. „In der Computerneuzeit hielt der Computer Einzug in sämtliche Bereiche unseres Lebens. Anfangs ging der Trend zum eigenen Homecomputer - heute haben wir viele Computer in unserem direkten Umfeld.“<sup>47</sup> Mit diesem Zitat von der Internetseite [www.new-media-engineering.com](http://www.new-media-engineering.com), wird der stark zunehmende Einfluss des Mediums Computer auf den Punkt gebracht. Es wird immer deutlicher, dass wir die digitale und multimediale Versorgung im engen Umfeld mit z.B. Handys genießen. Das Medium Computer ist bis heute fest in unsere Gesellschaft verankert und entwickelt sich immer weiter. 1993 nahm die Verbreitung des *World Wide Web* seinen Lauf.<sup>48</sup> Information, Unterhaltung, Spiel und Spaß auf innovativstem und höchstem Niveau. Diese und noch mehr Aspekte gelten nun dem multimedialen Medium Computer, dank des Internets. Und das dies noch nicht genug sei, eroberten immer mehr leistungsfähige mobile Verbraucherendgeräte den digitalen weltweiten Internet-Markt.<sup>49</sup> Durch das Internet, welches den weltweit größten Netzverbund darstellt, kann jeder mit Zugang die nahezu grenzenlosen Informations- und Kommunikationsinfrastruktur jederzeit in Anspruch nehmen. Wir sind nicht mehr an bestimmte Orte gebunden, an denen wir informiert und unterrichtet werden. Wir suchen uns aus, wann, wo und von wem wir gelehrt werden, mit wem wir kommunizieren und wie lange.

Ob wir nun Zeitung lesen, Radio hören, das Fernsehen anschalten oder im Internet *surfen*, täglich werden Medien von uns benutzt. Wir kommunizieren durch sie mit anderen Menschen oder werden einfach nur von ihnen informiert oder unterhalten, ohne ein bestimmtes Feedback abzugeben. In der Zeit der digitalen, neuen Welt sind wir immer weniger an soziale und kulturelle Orte und Gesellschaften gebunden, um ein Teil des Ganzen zu sein. Ebenso wandelte sich die Ansicht der Erziehung durch Medien, die mehr Informationen auf einem schnelleren und einfacheren Weg vermitteln, als durch

---

46 Vgl. Biscioni 1991, Seite 13 ff.

47 new-media-engineering 2012

48 Vgl. new-media-engineering 2012

49 Vgl. new-media-engineering 2012

Menschen je gelehrt werden könnte. Da besonders die Medien der Neuzeit Nachrichten und Informationen in einem großen Stil verbreiten können, werden diese häufig auch als Massenmedien bezeichnet.<sup>50</sup> Sie informieren also die Masse und nicht auf einen so gesellschaftlich und pädagogisch wertvollen individuellen Weg. Diesen Weg ersehe ich als eher kritischen Weg. Denn Erziehung zu verallgemeinern und so vielleicht bald eine universal einsetzbare Pädagogik durch Medien zu entwickeln, würde ausschließlich die absolute Dezentralisierung des Persönlichkeit zur Realität, zur Gesellschaft hervorrufen.

## **2.4 Nutzung und Relevanz von Videospielen und der Vergleich zu anderen Medien**

In der heutigen Jugendkultur sind Computer und Videospiele nicht mehr wegzudenken und schon lange fester Bestandteil unserer Kultur. Besonders für 12 – 19-Jährige sind sie ein Leitmedium, was z.B. Statistiken des medienpädagogischen Forschungsbund Südwest eindringlich zeigen.<sup>51</sup> Die Bedeutung von Games wächst von Jahr zu Jahr. Sie prägen schon ganze Jugendkulturen und spielen eine wichtige Rolle in dem Leben der Jugendlichen. Digitale Spiele zeigen vor allem im Boom Markt der Online-Games ein stets wachsendes Potenzial. Umsätze an den Kinokassen und in der Musikindustrie wurden von ihnen schon einschlägig überholt.<sup>52</sup>

Drei Viertel der Haushalte im Jahr 2006 waren schon mit mindestens einer Spielkonsole ausgestattet und sogar 89% besaßen einen Computer. Dieser wurde nicht nur zum Arbeiten oder Informieren genutzt, sondern für das Spielen alleine oder gemeinsam mit Eltern, Geschwistern oder Freunden. Ein Fünftel der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren beschäftigten sich tagtäglich oder beinahe täglich mit dem Computer, sei es mit Freunden oder sogar alleine. Schätzungen zu Folge betrieben 500.000 bis 1,5 Millionen Jugendliche diese Freizeitbeschäftigung, Tendenz steigend. Das definierte und anerkannte Krankheitsbild der Computerspielsucht, wessen Ursprung in einer Störung der Impulskontrolle liegt, lag zu dem Zeitpunkt noch nicht vor. Viele Erwachsene machten sich jedoch zunehmend mehr Sorgen über die vertiefte Spieldauer ihres Nachwuchses. Die Zeit, also die Dauer, die ein Kind sich mit dem Videospiel auseinander

---

<sup>50</sup> Vgl. Planetschule 2008

<sup>51</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009, Seite 8

<sup>52</sup> Vgl. Mazari 2011, Seite 30

setzt, ist eine eher irrelevante Variabel, denn der starke Aufforderungscharakter kombiniert mit der Langeweile der Kinder und Jugendlichen im Alltag, ist ausschlaggebend für den zunehmenden Trend der Computerspielbranche. Der Pausenfüller Fernseher wurde mit der Zeit durch Computerspiele abgelöst, da diese, statistisch belegt, von den Jugendlichen als immer unverzichtbarer angesehen werden.<sup>53</sup>

Die Möglichkeit für die Jugend, Medien jederzeit zu nutzen, ist extrem. Statistisch gesehen ist der Bestand von Medien, wie dem Handy, Computer/Laptop, Internet und Fernsehen im Jahr 2011 zu 100% in jedem Haushalt, in denen Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren leben, vorhanden. Digitalkameras, MP3-Player und iPods, sowie externe DVD-Player findet man dagegen schon zu 93 %. Ebenfalls sind 2011 zu 72% feste Spielekonsolen und TV-Flachbildschirme unter der Geräte-Ausstattung in Haushalten, wogegen DVD-Recorder nur zwei fünftel besitzen. Smartphones wie dem iPhone besitzt schon fast jeder zweite Jugendliche. Der geringste Anteil liegt bei den Tablet-PCs mit nur knapp 10%<sup>54</sup>

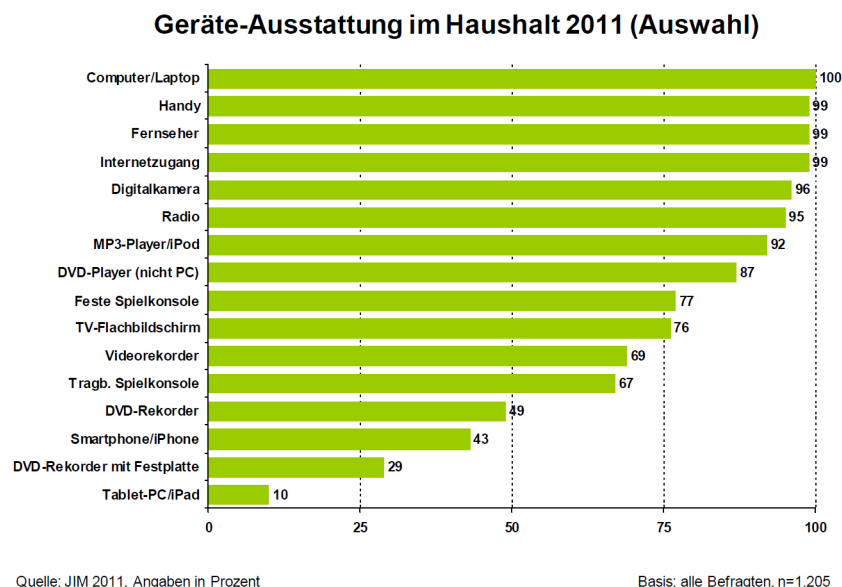


Abbildung 3: Geräte-Ausstattung im Haushalt 2011, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Resultierend aus dieser Statistik ist festzustellen, wohin der Trend in der Nutzung von Medien geht. Laut dem medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest hatten Jugendliche im Jahr 2009 schon durchschnittlich 3,9 Mobiltelefone, 2,6 Computer oder

<sup>53</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 2

<sup>54</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009, Seite 5

Laptops, 2,4 Fernseher, 2,1 MP3-Player, 1,6 Internetzugänge und 1,1 feste oder tragbare Spielkonsolen und anhand der Grafik für das Jahr 2011 steigt dieser Trend.<sup>55</sup>

Nachdem der allgemeine Bestand von Medien in Haushalten statistisch dokumentiert wurde, ist zusätzliche der Bestand von bevorzugten Medientypen, bei weiblichen und männlichen Konsumenten, klar zu differenzieren. Hierzu dient eine weitere Grafik, die zeigt, welches Medium von Mädchen und welches von Jungen präferiert genutzt wird.

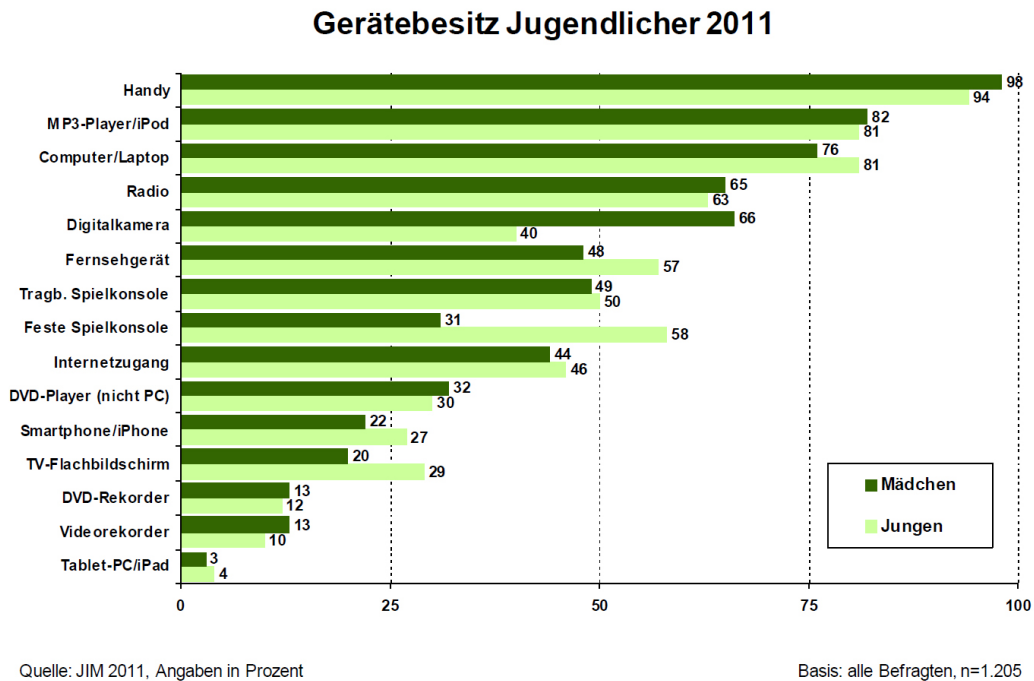


Abbildung 4: Gerätebesitz Jugendlicher 2011, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Anhand dieser Grafik ist deutlich zu erkennen, dass Jungen im Gegensatz zu Mädchen häufiger eine Spielkonsole, ob fest (58%) oder tragbar (50%), besitzen. Dagegen ist der extreme Vorsprung der Mädchen bei den Digitalkameras (66% Mädchen > 40% Jungen) zu vermerken. Bei Besitztümern wie dem Handy oder MP3-Player liegen die Werte beinahe beieinander. Im Vergleich zu den Mädchen besitzen 5% mehr Jungen einen Computer und Laptop. Bei Besitztümern wie einem Internetzugang decken sich die prozentualen Angaben fast ab. Technisch versierte männliche Jugendlichen haben sich zu 9% mehr Fernseher beschaffen, wie auch in dem Kauf eines Smartphones (22% weiblich < 27% männlich).<sup>56</sup>

<sup>55</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009, Seite 8 f.

<sup>56</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009, Seite 9 f.

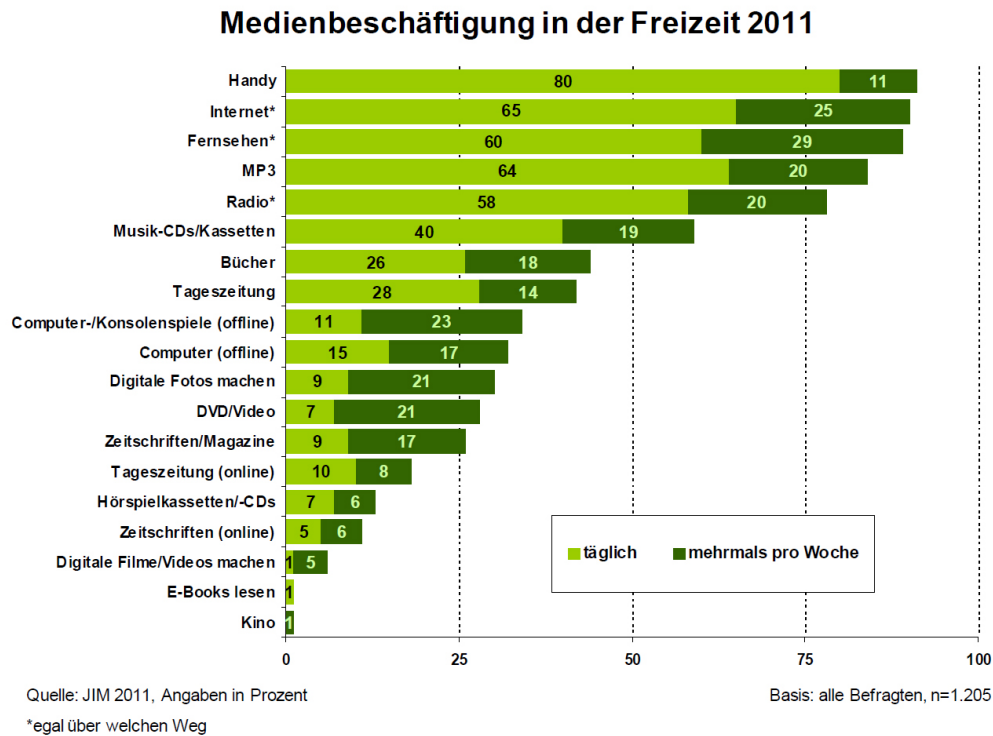


Abbildung 5: Medienbeschäftigung in der Freizeit 2011, Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Die Freizeitgestaltung der 12- bis 19-Jährigen wird zunehmend mit der Beschäftigung durch Medien gefüllt. Das Handy ist stetiger medialer Begleiter unserer heutigen Jugendkultur, scharf gefolgt vom Internet und dem allzeit beliebten Fernseher. Aufgrund des hohen Anteils der Besitztümer des Fernseher, des Internets sowie Spielkonsolen bei Jugendlichen, ist der Trend zu Videospielen, besonders im Online-Bereich, stark zu erkennen. Die Statistik der Medienbeschäftigung 2011, von dem medienpädagogischen Forschungsbund Südwest erhoben, zeigt eine 60 bis 65 prozentige Nutzung von Fernsehgeräten und dem Internet. Acht von Zehn Jugendlichen beschäftigen sich Tag für Tag mit Mobiltelefonen. 64% mit MP3 und Radio. Fast jeder zweite hört tagtäglich Musik-CD's. Dagegen lesen nur ein Drittel der Befragten die Tageszeitung. Bücher werden im Laufe der Woche zu mindestens noch von 44% aller Jugendlichen gelesen. Was jedoch überraschend ist, ist die geringe tägliche Nutzung von Computer und Spielkonsolen. Diese liegen lediglich bei acht und 17% tagtäglicher Nutzung. In den sieben Tagen der Woche nutzt jedoch schon jeder dritte mehrmals diese Medien. Unbeliebter sind dagegen die wöchentlichen Beschäftigungen mit Medien wie Magazine



und Zeitschriften (26%), DVD/Video (28%), Online-Tageszeitungen (18%) und der Kinobesuch (1%).<sup>57</sup>

Die Videospiele haben in der heutigen Jugendkultur einen extrem hohen Stellenwert eingenommen. Ausgehend davon, dass Kinder kaum motiviert sind, in der Schule zu bestimmten Themen lange Aufsätze zu schreiben, tippen sie am Computer im Rahmen eines Rollenspiels dutzende Seiten.<sup>58</sup>

Die Anziehungskraft und Begeisterung von Jugendlichen und Kindern lässt sich unter anderem durch folgende Gründe erklären:

- Es ist eine Abfrage unterschiedlicher Fähigkeiten wie des manuellen Geschicks, der Reaktionsschnelligkeit, des taktischen Geschicks, Ressourcenmanagements und räumlichen Orientierens. Durch ein zusätzliches breites Spielangebot und der Auswahl und Anpassung des jeweiligen Spielgrades können Jugendliche ihre Fähigkeiten stets erweitern.
- Der Spieler erfährt ein Gefühl der Wichtigkeit, des Brauchens.
- Die Crossmedia-Fähigkeit, also die Kombination anderer Medien miteinander. Die Spieler wählen ihre Games nach individuellen Vorlieben basierend auf anderen Medienformen wie Comics, Filme oder Brettspiele.
- Die Möglichkeit seine Hobbys und Träume selbst zu spielen. Sei es ein Fußball- oder Formel-1-Star zu sein oder der Herrscher römischer Legionen oder einfach seine eigene Familie zu managen.
- LAN-Partys: soziale Kontakte durch das Spielen erleben. Nicht nur online, sondern auch durch das Verkabeln mit anderen Computern. Es wird eine Art Verbindung zu anderen Jugendlichen, zu anderen Menschen errichtet. Man spielt miteinander, schließt Freundschaften und fühlt sich durch die Vorliebe zum Videospiel geborgen und bestätigt.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009, Seite 18 f.

<sup>58</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 2

<sup>59</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 2 f.

Schulen und Bildungsinstitutionen sind aufgrund der Bedeutung der digitalen Spiele für die jugendliche Lebenswelten als auch der wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Relevanz aufgefordert, sich dem Thema kritisch und konstruktiv zu nähern. Damit würden sie mehr Jugendliche motivieren, sich spielerisch Inhalte anzueignen und gleichzeitig den Gebrauch von Games zu hinterfragen.<sup>60</sup> Es ist meiner Meinung nach immens wichtig, dass die Lehrphilosophie von Institutionen wie der Schule ein *Update* erhält. Jugendliche und Kinder spielen so viel und so gerne wie noch nie, warum diese Vorliebe nicht dazu nutzen, um etwas *Langweiliges* mit Spiel und Spaß zu verbinden. Es reicht einfach nicht aus, das Medium Computer durch EDV-Kurse an Schulen vorzustellen und einen wirtschaftlichen Kontext ausschließlich zu präsentieren. Lernspiele sollten für Grundschulkinder nicht lediglich auf dem Markt für private Zwecke gekauft, sondern in der Schule als fester Teil des Unterrichtsstoffes eingebaut werden.

### 3 Das Medium Videospiel – von »Pong« zum virtuellen 3D-Erlebnis

Die heutige Kultur wird immer mehr von Videospielen geprägt und beeinflusst unzählige Menschen unserer modernen Gesellschaft. Speziell Jugendliche können sich nur schwer ihrem Bann entziehen, was eine zunehmend zu beobachtende Veränderung ihres Alltags hervorruft. Sie bleiben lieber in ihren Zimmern und widmen sich der digitalen Welt, anstatt im realen Leben die Zeit mit Freunden zu verbringen.<sup>61</sup>

In den 50er Jahren war die Geburtsstunde der Computer- und Videospiele. Die Ära der Videospiele wurde von zwei Menschen eingeleitet. Mit *Magnavox Odyssey*, der ersten Konsole überhaupt, die Ralph Baer entwickelte und mit dem Videotennis *Pong*, erfunden im Jahr 1972 von Nolan Bushnell, startete das *goldene Zeitalter der Videospiele*. Die beliebtesten Konsolen dieses goldenen Zeitalters waren die *Intellivision* von Mattel, die *CBS CollecoVision* und die legendäre *Atari VCS 2600*.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Vgl. Mazari 2011, Seite 30 f.

<sup>61</sup> Vgl. Videospielewelt.de

<sup>62</sup> Vgl. BIU



Abbildung 6: Atari VCS 2600, Quelle: [www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com)

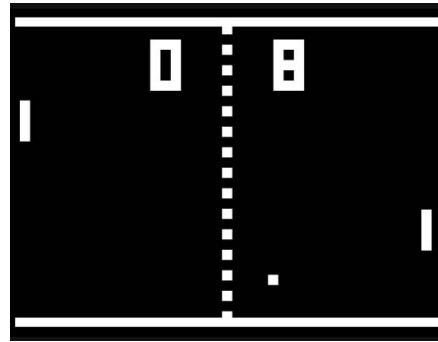


Abbildung 7: Videotennis »Pong«, Quelle: [www.stadtbibliothek-neuss.de](http://www.stadtbibliothek-neuss.de)

1984-1991 eroberten die Homecomputer und die japanischen Konsolen den Markt. Videospielhersteller wie *Nintendo* und *SEGA* waren sofort nennenswerte Konkurrenten für den amerikanischen Markt. Motiviert von dem Erfolg der japanischen Hersteller, begannen *Atari* und *Commodore* nun selbst Homecomputer auf den Markt zu bringen. Zu dieser Zeit spaltete sich der Markt. Somit waren Nintendo, SEGA und später auch Sony Konsolen-Hersteller und Microsoft galt als Computerhersteller. Da die meisten Spiele aufgrund ähnlicher Systemspezifikationen portiert werden konnten, waren diese sowohl für die Konsole als auch für den Heimcomputer nutzbar. Mit diversen Extras wie einem Kassetten- und Diskettenlaufwerks konnte einige Konsole auch in einen Heimcomputer umgewandelt werden.<sup>63</sup>



Abbildung 8: Videosportspiel der 80er Jahre, Quelle: BIU

Anfang der 90er Jahre gingen zwei Baureihen der Heimcomputer als Sieger hervor. Zum einen waren es die IBM-kompatiblen Modelle, die relativ günstig waren und daher bei der Konsummasse sehr beliebt und auf der anderen Seite der *Apple* Hersteller mit dem *Macintosh Computer*. Die Zeit von 1992 bis 2005 wird als Periode des schnellen Fortschritts beschrieben. SEGA läutete mit dem *Mega Drive* die Generation der 16-Bit

<sup>63</sup> Vgl. BIU

Geräte ein und Nintendo zog 1991 mit dem *Super Nintendo* sofort nach. Atari folgte mit dem *Jaguar* und SNK mit dem *Neo Geo*. Doch nur SEGA und Nintendo blieben bestehen. Die zwei Anderen zogen sich beide aus dem Konsolenmarkt zurück. Im Jahr 1994 und 1995, die Zeit der 32-Bit Generation, stieg Sony mit der Playstation in den Markt ein, während die Konkurrenz zwischen dem *SEGA Saturn* und der *Nintendo 64* hauptsächlich bestand. Erstmals waren ansehnliche 3D Grafiken mit einer Vielzahl simultan darstellbaren Polygonen möglich.<sup>64</sup>

Im Jahr 1998 und dann 2000 wurden die Konsolennachfolger *SEGA Dreamcast* und die *Playstation 2* entwickelt, bis 2002 die Neulinge *Xbox*, von Hersteller Microsoft, und die *Nintendo Game Cube* auf dem Markt erschienen. Zuvor im Jahr 2001 verabschiedete sich SEGA endgültig vom Konsolenmarkt, aufgrund von schlechten Verkaufszahlen. Zu dieser Zeit wurden PCs infolge besserer Prozessoren und Grafikbeschleuniger immer beliebter bei den Spiele-Konsumenten. Mitte der 90er Jahre entstand der Massenspeicher CD-ROM, sodass Spiele mit aufwändigen Zwischensequenzen produziert werden konnten.

Von 2006 bis heute waren stets drei Konsolen-Hersteller im Mittelpunkt. Die Konsole vom Hersteller Microsoft, die Xbox 360, und der Konkurrent PlayStation 3, des Herstellers Sony, legen großen Wert auf Rechenpower und High-Definition-Grafiken. Nintendo hingegen geht nun mehr in den Bereich der einfacheren Bedienung, das mehr auf die Anfänger unter den Konsumenten eingeht. Im Bereich der PCs konzentriert man sich, wie die Xbox und PlayStation, ebenso auf hohe Grafikleistungen und Mehrkernprozessoren. Die *Wii*, vom Hersteller Nintendo, legte einen Meilenstein in der Entwicklung neuartiger Konsolen. Sie wollten sich von den rivalisierenden Konkurrenten abgrenzen. Daher wurde gezielt beabsichtigt diese so zu entwickeln, dass sie intuitiv zu bedienen ist und unabhängig vom Alter und Geschlecht als attraktiv angesehen wird. Spiele-Genres wie z.B Karaoke, Trommeln oder Rätsel-Spiele, die zuvor nie aufgegriffen wurden, fanden hier nun ihren Platz. Es wird auf ein generationsübergreifendes Erlebnis abgezielt. Angeregt vom Erfolg dieses Genres, stellten die Entwickler der Xbox und Playstation ebenfalls ähnliche innovativen Steuerungssysteme her und MOVE(PlayStation 3) und Kinect (Xbox 360) waren geboren.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> Vgl. BIU

<sup>65</sup> Vgl. BIU



Abbildung 9: »Need for Speed« Videospiel für die Playstation 2, Quelle: [www.muslimgamer.com](http://www.muslimgamer.com)

Der beliebteste Spieltrend liegt jedoch in der Nutzung von Games mit integrierten Onlinenfunktionen, welche entweder optional über das Internet spielbar sind oder hauptsächlich nur dort genutzt werden können.<sup>66</sup> Eines dieser weltweit erfolgreichen Titel ist *World of Warcraft*. Verkaufszahlen des neusten Teils dieses Online-Rollenspiels liegen bei über 4,7 Millionen Exemplaren in einem Monat und 3 Millionen Exemplaren am ersten Verkaufstag. Um dieses Spiel nutzen zu können, bedarf es im europäischen Raum eine Art Abonnement, in dem jeder Spieler monatliche Gebühren zahlt um spielen zu dürfen. Die offiziellen Zahlen dazu liegen bei weltweit 12 Millionen Nutzern. Das sind 1 Millionen Nutzer mehr als im Vorjahr. In dem gleichen Erscheinungsjahr wie der letzte Teil von *World of Warcraft* erschien der Ego-Shooter Titel *Call of Duty: Black Ops* und spielte einen Umsatz von 1.000.000.000 Dollar in nur zwei Monaten ein.<sup>67</sup> Diese Art von Spielen, die in sozialen Netzwerken gespielt werden, sind die Games der Stunde. Besonderen Wert wird auf das Zusammenwirken von mehreren Nutzern gelegt, ganz egal ob diese gemeinsam vor dem gleichen Bildschirm sitzen oder in der ganzen Welt verteilt sind. Das gesellige Miteinander in Spielen ist der neueste Trend.<sup>68</sup>

<sup>66</sup> Vgl. BIU

<sup>67</sup> Vgl. pc.de

<sup>68</sup> Vgl. BIU

### 3.1 Genre vs. Genre – Was spielst du

Während des Computerspielens trainieren Jugendliche unbewusst verschiedene Fähigkeiten. Durch ausführliche Kenntnisse spezifischer Videospiele sind diese sehr wertvoll, wenn sie gezielt pädagogisch eingesetzt werden. Sie können z.B. dazu beitragen, die Reaktionsfähigkeit durch Rennspiele zu steigern, oder das strategische und logische Denken durch Strategie- und Rätselspiele zu verbessern. Videospiele können somit in unterschiedlichen Bereichen der Pädagogik eingesetzt werden. Das Ziel könnte sein, durch Games Kindern pädagogische Mehrwerte zu verstehen zu geben, ohne dass sie aktiv davon mitbekommen. Es bestünde die Möglichkeit pädagogisch wertvolle Verhaltensmuster, wie z.B. logisches, reaktionsschnelles Denken oder moralische und ethische Entscheidungsabfolgen, auf das unbewusste Abspeichern ins menschlichen Gehirn zu trainieren, damit diese dann ins reale Leben übernommen werden. Eine Unterteilung von Videospielen in bestimmten Genres ist jedoch nicht immer leicht, denn der Trend geht immer mehr zu Genremixen, sogenannten Multiple Player Spielen, um mit einem einzigen Spiel gleich mehrere Vorlieben der Jugendlichen und Kinder anzusprechen. Ein perfektes Beispiel dafür ist das Action-Rollenspiel *Diablo*. Dieses beinhaltet das Genre Rollenspiel, in dem der Charakter Abenteuer erlebt und Gegenstände sammelt, die sein Charakter verbessert, und besteht zudem ebenso aus vielen Action-Passagen. Diese *Mixgenres* ermöglichen es mit nur einem Spieltyp gleich mehrere kognitive Reize bei Kindern und Jugendlichen hervorzurufen um Ihnen ein breiteres Feld an pädagogischen Normen und Werten darbieten zu können. So kann in Echtzeit-Strategiespielen beispielsweise das logische und strategische Denken in einer reaktionsschnellen Art und Weise geschult werden. Jedes Spiel führt neue Elemente ein, alte verschwinden oder werden uminterpretiert. Um vereinzelte Spiele speziell für pädagogische Zwecke einzusetzen, bedarf es mindestens einer groben Kenntnis der größten Spielekategorien. Aufgrund nicht veränderbarer Charakteristiken bestimmter Genres, kann man eine grobe Einteilungen festhalten.

#### **Actionspiele**

Ein Actionspiel besteht meistens aus einer lenkbaren Spielfigur, welche versucht, ankommende Hindernisse zu umgehen, um so einen unbeschädigten Spielablauf hervorzubringen. Treffer von computergesteuerten Elementen, die meistens als Gegner, in Form von anderen Spielfiguren oder Monstern dargestellt werden, führen meist zum Verlust des virtuellen Spielles. Viele Action-Spiele enthalten nutzbare Schusswaffen

(*Ego-Shooter*, *Third-Person-Shooter*, *Shoot ´em up*), um ankommenden Hindernissen nicht nur auszuweichen, sondern als Präventivmaßnahme und zu Vorsorge des eigenen Charakters auch zu zerstören. *Jump´n´Runs* bevorzugen akrobatische Sprünge, um unbeschadet zum Ziel zu gelangen. *Beat´em ups* greifen dagegen zu Kampfsporttackten. Der pädagogische Lehrwert dieses Genre bezieht sich auf den Umgang mit Stress und Misserfolg und der persönlichen Selbstkontrolle. Sie erfordern ein hohes Maß an Reaktionsschnelligkeit, Geschicklichkeit und Aufmerksamkeit. Zu beachten ist aber das Subgenre der *Ego-Shooter*, da dort der ethisch-normative Gehalt des Spiels vorher erst noch zu hinterfragen ist.

### **Abenteuerspiele**

In Abenteuerspielen hat der Spieler die Aufgabe, verschiedene Rätsel zu lösen, indem er die Gegend erforscht, Gegenstände und Informationen sammelt und so die Geschichte des Videospiels, Stück für Stück, weiter vorantreibt. Die Geschichte gestaltet sich entweder als komplex oder als witzig oder auch beides, wenn lustige Dialoge in Bezug auf die Handlung den Spieler zum lachen bringen. Dieses Genre beinhaltet wiederum andere Subgenres, wie Action-Adventures, Rollenspiele oder auch Multiplayer-Online-Rollenspiele, wie World of Warcraft. Das Spiel treibt also genau wie in anderen Medien (Film/Buch) eine Geschichte voran, nur ist die Verpackung hier anders. Dem Spieler wird keine fertige Lösung vorgelegt. Diese muss er sich selbst erarbeiten, was die eigene Kreativität und die phantasievolle Problemlösungsfähigkeit eines jeden Jugendlichen fördert.

### **Strategiespiele**

Dieses Genre erfordert strategisches und taktisches Geschick des führenden Spielers. Entweder wird gegen einen vom Computer gesteuerten Gegner gespielt oder man vernetzt sich im Multiplayer-Modus mit anderen realen Mitspielern und bestreitet es gemeinsam. Bei Strategiespielen sind grundsätzliche zwei verschiedene Stereotypen zu unterscheiden. Zum einen gibt es die rundenbasierten Strategiespiele, in denen man Zug für Zug auf die Handlung seines Gegenüber wartet und zum Anderen stellt man sich der Herausforderung in Echtzeit, in dem ein zu langes Abwarten häufig zu Nachteilen innerhalb der Spielwelt führt (Echtzeitstrategiespiele). Diese Art der Videospiele fördern die kreative Problemlösungsfähigkeit und das interaktive Denken. Dem Spieler wird zugemutet, so geschickt wie möglich alle Elemente auf dem Bildschirm gründlich

zu erfassen, um dann problembezogen zu interagieren. Multiplayer-fähige Strategiespiele zeugen von sozialen Kompetenzen, wenn diese mit oder gegen reale Menschen gespielt werden.

### **Simulationen**

Simulationen wurden früher eher zu Ausbildungszwecken von z.B. Piloten genutzt, als für Unterhaltungszwecke. Mit der Einführung der PCs Mitte der 80er Jahre, kamen Simulationen jedoch immer mehr zu genau diesem Zweck auf den Markt. Sei es nun ein U-Boot bestmöglich zu lenken ohne es zu beschädigen oder in die Rolle eines Gottes schlüpfen und so sein Volk zum Sieg zu führen. Dieses Genre fördert sowohl den intensiven Umgang mit komplexen Navigationsstrukturen, als auch ein systematisches Denken und die Fähigkeit schnell, richtige Entscheidungen zu treffen.

### **Sportspiele**

Das weltweit erste Videospiel *Pong* zählt zu diesem Genre. Es wurde ein Tennis-artiger Spielablauf mit interaktiven Aktionen zwischen zwei realen Spielern simuliert. Daher werden Simulations- und Actionspiele oft zu Sportspielen gezählt. Mit der Zeit reiheten sich Sportarten wie Fußball, Golf und Bowling ebenso zu diesem Genre. Sie fördern die Aufmerksamkeit, schnelle Wahrnehmung und Reaktion, sowie sensomotorische Fähigkeiten vom Spieler. Häufig ist eine Verbindung von der virtuell gespielten Sportart zu der realen Vorliebe gegeben.<sup>69</sup>

In einer Forschungsumfrage des Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V., kurz BITKOM, wurden die Vorlieben weiblicher und männlicher Probanden statistisch belegt. Die Sektion der Action-, Renn-, und Ego-Shooter-Spiele bevorzugen übermäßig männliche Konsumente. Dagegen präferieren Frauen eher Social Games, wie die *Sims* oder Denkspiele. Stellt man einen Vergleich der Trends vom Jahr 2010 zu 2011 auf, so ist festzustellen, dass Social Games und Fitness-Spiele boomen. Fitness- und Bewegungsspiele, die mit der Einführung der Nintendo Wii auf dem Markt kamen, steigen in ihrer Popularität. (2010: 5% - 2011: 15%). Ebenso sind es die virtuellen Welten, welche die Konsumenten als immer attraktiver einstufen. So ist der Trend von 2010 zu 2011 um 6% gestiegen. Der extremste Anstieg ist jedoch bei den Social Games zu vermerken. Hier stieg der Trend von 8% auf 24% in

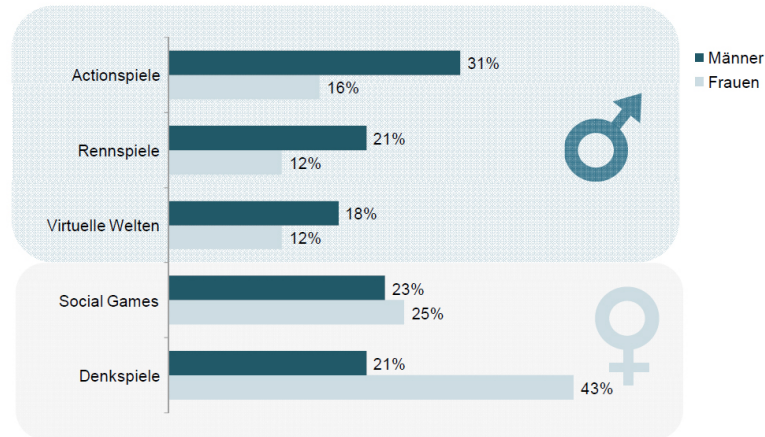
---

<sup>69</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 4 ff.



nur einem Jahr. Denk- und Actionspiele stagnierten zwar nicht, jedoch ist der positive Unterschied von 2% bei beiden Genre kaum erwähnenswert.<sup>70</sup>

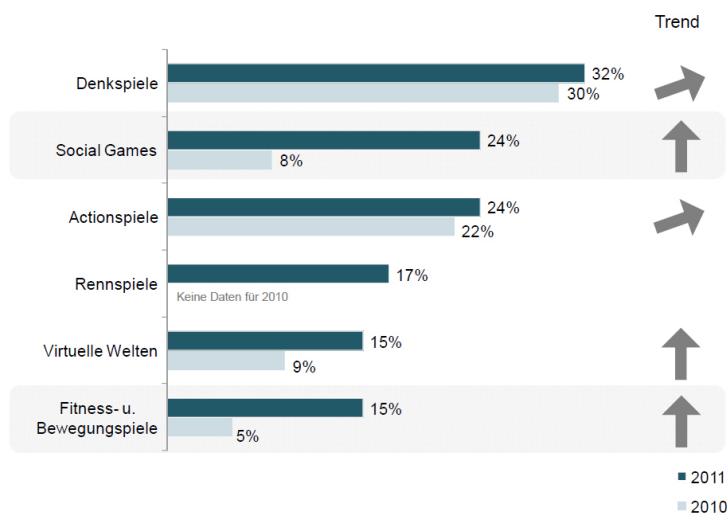
„Welche der folgenden Spiele-Genres spielen Sie?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Abbildung 10: Vorliebe von Genres nach Geschlecht, Quelle: Haupter

„Welche der folgenden Spiele-Genres spielen Sie?“



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Abbildung 11: Zukünftiger Trend von Videospielgenres, Quelle: Haupter

70 Vgl. Haupter 2011, Seite 6 f.

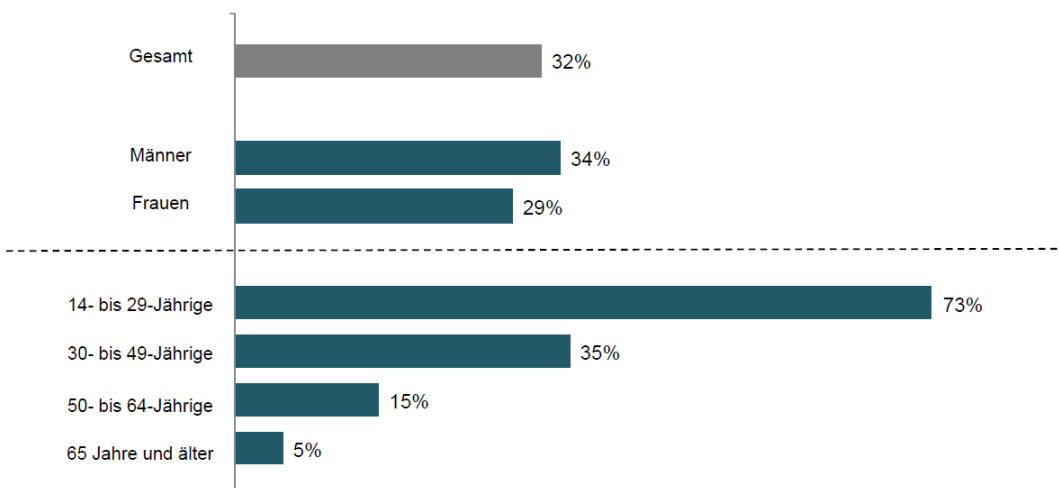
## 3.2 Nutzungshäufigkeit und Nutzungsdauer

Seit Beginn der 1930er Jahre und auch noch heute sind jugendkulturelle Leitmedien, wie das Fernsehen oder das Kino als Unterhaltungsmedium in der Gesellschaft fest verankert. Im Laufe der Zeit kamen Computerspiele hinzu und etablierten sich in unserer Gesellschaft. Im Jahr 2011 vermerkte der Bundesverband für Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) einen Gesamtumsatz von 1,57 Milliarden Euro in Deutschland. Der Markt für Computer- und Videospielsoftware ist laut dem BIU stabil.<sup>71</sup> Sie nehmen eine immer wichtigere Rolle im Leben der Jugendlichen, vor allem in dem der Jungen ein. Sie rufen ein umfassendes Belohnungserlebnis bei dem Nutzer hervor und stützen Jugendliche in Phasen der Identitätsfindung und in Momenten erhöhter Unsicherheit.<sup>72</sup>

Anhand einer Umfrage des BITKOM wurde die Nutzung von Video- oder Computerspielen im Jahr 2011 in Deutschland untersucht. Die Basis aller Befragten bei folgenden Statistiken liegt bei 14 Jahren und aufwärts. Wie man an der folgenden Grafik erkennt, spielen fast ein Drittel der Gesamtheit der Befragten spielt Video- oder Computerspiele. Das sind ungefähr 26 Millionen Konsumenten allein in Deutschland

---

„Spielen Sie Video- oder Computerspiele?“



---

Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung. Basis: Bevölkerung ab 14 Jahren

Abbildung 12: Allgemeine Benutzung von Videospielen, Quelle: Haupter

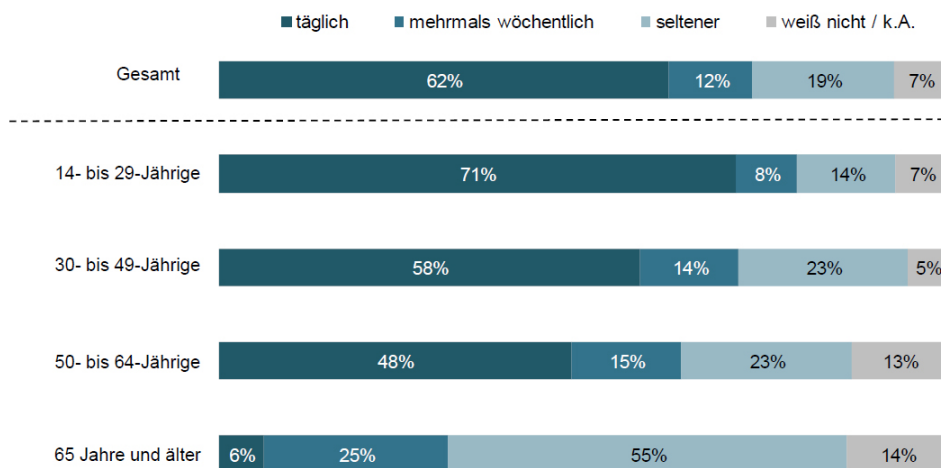
---

<sup>71</sup> Vgl. BIU

<sup>72</sup> Vgl. Mößle, Seite Seite 1

Zwischen der Anteilnahme von Frauen und Männern liegen nur 5%. Mit dem steigenden Alter sinkt der Trend zu Videospielen. Haben mit 14 bis 29 Jahren noch 73% Computerspiele genutzt, so waren es bei den 30- bis 49-Jährigen nur noch 35% und bei den 50- bis 64-Jährigen sogar nur noch 15%. In der Generation ab 65 Jahre und älter nutzen erstaunlicher Weise noch 5% das populäre Mediums. Zwei drittel aller *Gamer* spielen täglich. 12% davon mehrmals pro Woche, 19% eher seltener und 7% wussten es nicht genau. Die 14- bis 29-Jährigen Probanden widmen sich zu 71% tagtäglich Videospielen. Mit steigendem Alter sinkt dieser Anteil. Daraus resultiert: Je älter Konsumenten werden, desto unattraktiver und seltener wird das Medium Videospiel im täglichen Gebrauch. Sieben von 10 Jugendlichen bis junge Erwachsene nutzen Video- und Computerspiele Tag für Tag.<sup>73</sup>

Häufigkeit der Spiele-Nutzung:



Quelle: BITKOM/ARIS Umfrageforschung, Basis: Gamer ab 14 Jahren

Abbildung 13: Häufigkeit der Benutzung von Videospielen, Quelle: Haupter

Im Jahr 2008 lag die durchschnittliche Nutzungsdauer von PC- und Konsolenspielen durch Jugendliche unter der Woche bei 74 und am Wochenende bei 94 Minuten. Unter der Woche spielten Jugendliche von 12 bis 13 Jahren fast 1 Stunde am Tag. 14- bis 15-Jährige rund 11 Minuten mehr. Die 16- bis 19-Jährigen schafften es sogar auf knapp 1 ½ Stunden pro Tag mit dem Medium Videospiel im Durchschnitt zu verbringen. Zu vermerken ist, dass mit ansteigendem Alter die tägliche Nutzung von PC- und Konsolenspielen von Montag bis Freitag kontinuierlich ansteigt. Am Wochenende haben

73 Vgl. Haupter 2011, Seite 4 f.

wir einen durchschnittlich Gebrauch von 1 ½ Stunden bei den 14- bis 15-Jährigen. Ein bis zwei Jahrgänge drüber, beschäftigen sich Jugendliche sogar schon bis zu 104 Minuten pro Tag mit dem *Gamen*. Interessant ist jedoch der Fall bei den 18- bis 19-Jährigen in der Nutzung von Videospielen am Wochenende. Im Gegensatz zu den 16- bis 17-Jährigen *zocken* diese im Durchschnitt 5 Minuten weniger. Zu erklären ist dies eventuell mit der Volljährigkeit und mit dem möglichen Feiern in Diskotheken. Zusammengefasst kann man einen Anstieg in der Benutzung von PC- und Konsolenspielen zum Wochenende hin festhalten. Resultierend ist zu sagen, dass mittlerweile das Medium Videospiel einen festen Platz in der Wahl der Freizeitbeschäftigung unsere Jugend aufweist.<sup>74</sup>

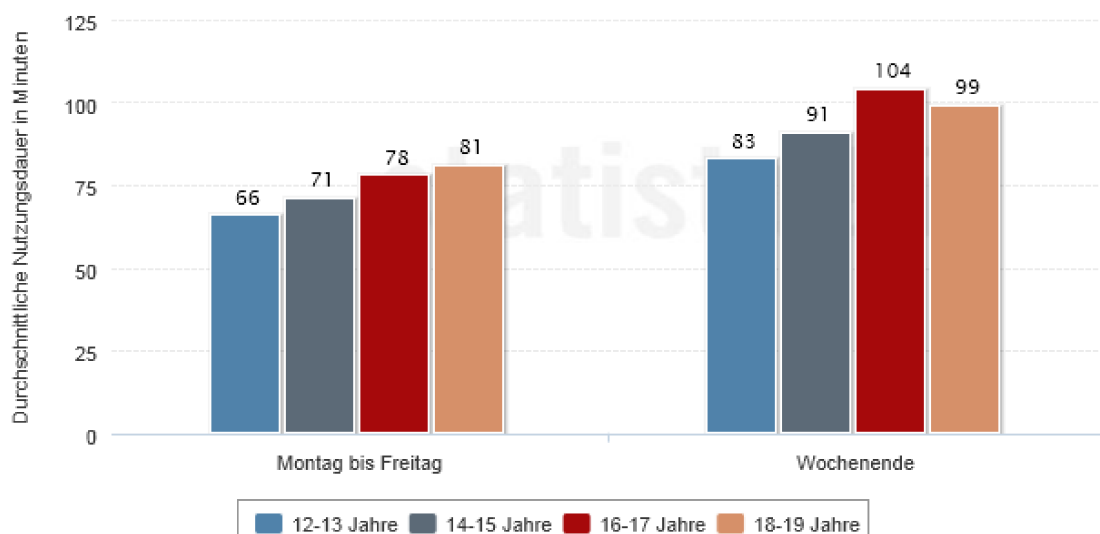


Abbildung 14: Tagesintensitäts von Videospielen, Quelle: Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest

Im Jahr 2010 wurden fast 3000 Leser der Computerbild befragt, wie viele Stunden in der Woche sie sich mit Spielen auf folgenden Geräten beschäftigen. Das Ergebnis zeigt deutlich, dass die Nutzungsdauer auf dem Medium PC/Notebook mit Abstand mit 14 Stunden pro Woche am höchsten ist. An zweiter Stelle stehen die Konsolen mit knapp 5 Stunden pro Woche. Andere Medien wie tragbare Konsolen (1,3 Std. pro Woche) und Smartphones (0,70 Std. pro Woche) sowie iPhones und iPads (0,35 Std. pro Woche) sind mit weitem Abstand dahinter angesiedelt. Diese Statistik unterstützt den aufsteigenden und wachsenden Markt von Computerspielen.<sup>75</sup>

<sup>74</sup> Vgl. Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest 2008

<sup>75</sup> Vgl. Axel Springer Media Impact 2010

### 3.3 Computerspiele und Jugendschutz

Bevor Videospiele im Handel frei zum Verkauf angeboten werden dürfen, wird jedes einzelne eingereichte Spiel individuell durch Prüfungsinstanzen auf ihre Altersfreigabe kontrolliert, nachdem dafür explizit bezahlt wurde. Deutschland hat in diesem Fall eine weit reichende Jugendschutzbestimmung und nimmt somit eine Sonderstellung in Europa ein.<sup>76</sup> In unserem Land herrscht weltweit die verbindlichste Regelung bei der Prüfung und beim Handel mit Computerspielen. Die Alterskennzeichnung ist die Aufgabe der Jugendministerien und diese bedienen sich der Serviceleistungen der Unterhaltungssoftware Kontrolle, kurz USK, einer weltweit anerkannten Testeinrichtung. Zusammen mit Spieletestern erschließen, analysieren und bewerten sie jedes einzelne Spiel auf den Jugendschutz und das Strafrecht und haben dabei jederzeit die Möglichkeit, spontan in das Spiel einzusteigen. Die Normen, unter welchen Aspekten ein Spiel geprüft wird, sind mit jedem Bundesland abgestimmt. Diese Vorschriften werden regelmäßig vom Fachbereich und dem Beirat der USK kontrolliert und weiterentwickelt.<sup>77</sup>

Österreich verfährt im Gegensatz zu Deutschland etwas anders. Das Land setzt auf eine Positivprädikatisierung. Das bedeutet, sie prüfen und Kennzeichnen Spiele mit *gute Computerspiele*. Im Sinn der BuPP (Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen) sind dies Spielen, die zum einen Spaß machen, deren Gestaltung und Technik dem Stand der Zeit entsprechen und bei denen auf Grundlage definierter Kriterien keine pädagogischen Bedenken zu erheben sind. Der große Nachteil ist allerdings, dass nur wenige Spiele in dieses Verfahren gelangen. Ein anderes Verfahren, in dem Spiele geprüft werden, wird PEGI genannt. Das ist das Alterseinstufungssystem *Pan-European Game Information*. Hierbei erhalten die Spielefirmen einen Selbstbewertungsbogen, in welchen sie eine selbst vorzuschlagende Altersempfehlung kennzeichnen. Diese wird im Nachhinein dann noch kontrolliert und entweder bestätigt oder abgelehnt. Diese PEGI-Einstufungen gelten jedoch lediglich nur als Empfehlung zum Inhalt. Spielfähigkeit und dessen Zugänglichkeit wird nicht bewertet. Neben diesen Institutionen zur Prüfung des Jugendschutzes, erhalten Eltern das sogenannte Erziehungsprivileg. Das bedeutet, dass es nicht illegal ist, wenn Eltern ihrem Nachwuchs nicht altersgemäße Videospiele zugänglich machen. Zu beachten ist, dass dieses Recht nicht übertragbar auf Geschwister, andere Erwachsene oder beauftragte Aufsichtspersonen ist.<sup>78</sup>

---

<sup>76</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 7

<sup>77</sup> Vgl. Mazari, Seite 1

<sup>78</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 7

Durch die Prüfung der USK wird eine Altersfreigabe auf Grundlage der Gutachten erteilt. Diejenigen, die das Gutachten stellen, sind in der Regel als Pädagogen, Journalisten, Sozialwissenschaftler oder Jugendschutzbeauftragte beschäftigt und zeigen großes Interesse an Videospielen, während sie jedoch nicht in der Soft- oder Hardwareindustrie tätig sind. Letztendlich stuft die USK die Produkte gegen eine Gebühr ein und dieses führt zu einer von fünf Kennzeichnungen.<sup>79</sup> Es herrschen für jede der fünf Einstufungen spezielle Kriterien. Ab 0 freigegebene Spiele sind für Kinder jeden Alters unbedenklich. Darunter fallen Sportspiele wie *FIFA*. Videospiele, die ab sechs Jahren freigegeben sind, enthalten Spielangebote, mit möglicherweise etwas unheimlichen Spielräumen. Ebenso können hier die Konsumenten durch schwierige Aufgabenstellungen oder einer zu hohen Geschwindigkeit des Spielablaufs zu sehr belastet werden. Spiele mit kampfbetonten Grundmustern und Gewalt in nicht alltagsrelevanten Szenarien werden ab 12 freigegeben. Ab 16 Jahren freigegeben sind Videospiele, mit bewaffneter Action gegen humanoid aussehende Spielfiguren sowie enthaltende Konzepte historischer und kriegerischer Auseinandersetzungen. Hier fordert die USK eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zu kritischen Selbstreflexionen. Videospiele, welche erst von Volljährigen Nutzern, also ab 18 Jahren, gespielt werden dürfen, sind Spiele, die die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen können. Bei Verstoß, einem Verkauf oder einer Bereitstellung dieser Spiele, zieht dies eine Ordnungsstrafe von 50.000 Euro mit sich.<sup>80</sup> Trotz dieser genormten Kennzeichnung von Computer- und Videospielen steht dieses Verfahren jedoch in letzter Zeit unter Kritik. Es wird die Unabhängigkeit angezweifelt und die Industrienähe vorgeworfen. Anders ausgedrückt bedeutete dies, dass das bei vielen Spielen angesetzte Mindestalter zu niedrig ist. Den Prüfern sei es nicht mehr möglich sensibel auf Inhalte in Spielen zu reagieren und richtig zu entscheiden. Außerdem begleitet der Prüfer das Spielgeschehen nicht über die ganze Breite. Es werden nur Passagen eines im Durchschnitt 20-stündigen Videospiels eingestuft. Da die Gutachten nicht veröffentlicht werden, fehlt es ebenso an Transparenz der Entscheidungen. Das Siegel der USK hindert jedoch nicht zu 100% Jugendliche und Kinder daran, mit dem Inhalt in Kontakt zu treten. Es kann keine komplette Kontrolle für jugendgefährdende Spiele geben. Kaufen sich ältere Geschwister ein Spiel, so hat z.B. der jüngere Bruder jederzeit Zugang zu diesem.

---

<sup>79</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 7 f.

<sup>80</sup> Vgl. Mazari, Seite 2

Hier muss die Initiative der Eltern eingreifen, jedoch kann das nicht immer gewährleistet werden.<sup>81</sup>

### 3.4 Gewalt in Games

Die Auswirkung von gewaltdarstellenden Medien, genauer gesagt von Video- und Computerspielen, ist das am stärksten erforschte Gebiet und wird hart diskutiert.<sup>82</sup> Die zunehmender Gewalt an Schulen und einzelne Gewaltverbrechen von Jugendlichen sind ins Visier der Forscher und damit ins Fadenkreuz der Kritik gekommen.<sup>83</sup> Die Frage, die sich stellt ist, ob es einen Zusammenhang der Mediengewalt und der ansteigender Aggressionen von Jugendlichen gibt. Die Psychologen Christopher Ferguson und John Kilburn (Texas A&M International University) kamen zu dem Ergebnis, dass die Wechselbeziehung zwischen Mediengewalt und Aggression deutlich unter den Werten liegen, die Studien als bedeutungsvoll ansehen. Außerdem haben sie festgestellt, dass je wissenschaftlicher die Kriterien für Aggressionen waren, desto schwächer war deren Wechselbeziehung am Ende.<sup>84</sup> Wiemke bezeichnet die Diskussion, ob sogenannte *Killer-Spiele*, mit besonderen Hinblick auf das Genre der *Ego-Shooter*, jugendgefährdend sein können, mit einer Art Kulturkampf. Erwachsene kennen sich größtenteils nur wenig mit dem neuen Medium aus und haben keine enge sozio-kulturelle Bindung zu ihnen. Dennoch wird sofort ein kausaler Zusammenhang zwischen der Gewalttätigkeit von Jugendlichen und den auf dem Markt zu kaufenden Gewaltspielen gebracht. Besonders zu beachten ist die tatsächlich sehr große Wahrscheinlichkeit, dass ein gewalttätiger Jugendlicher Ego-Shooter besitzt, denn dieses Genre ist in der heutigen Jugendkultur nun mal fest verankert. Somit besteht immer eine große Chance, Jugendliche aus der Masse herauszupicken, die mit solchen Spielen ihre Freizeit verbringen.

In dieser Diskussion, ob gewalthaltige Spiele nun Aggressionen bei Jugendlichen hervorrufen und aus ihnen Gewalttäter formt, stehen sich zwei verschiedene Generationen gegenüber. Zum einen wären da die ältere Generation, welche eine mangelnde Kenntnis des Gegenstands ausweist und ein daraus resultierendes Unverständnis hervor-

---

81 Vgl. Wiemken 2007, Seite 8 ff.

82 Vgl. Mazari, Seite 1

83 Vgl. Wiemken 2007, Seite 10

84 Vgl. Mazari, Seite 1

bringt. Zum anderen gibt es die moderne Jugendkultur, die sogenannte Computergeneration, die mit solchen Medien aufgewachsen ist und ihre Freizeitaktivität mit solchen Inhalten füllt und deswegen fast schon kriminalisiert wird.<sup>85</sup>

Wie aber nun vorgehen? Wiemke schlägt vor, dass die Institution Schule ein perfekter Ort für einen qualifizierten und vorurteilsfreien Dialog zu diesem Thema sein würde. Lehrer könnten das Thema Gewalt in Videospielen im Vergleich zu Gewalt in anderen Medien zum Gesprächsanlass nehmen. Somit wäre die Chance gegeben, die Diskussion als Bestandteil einer reflektierten Mediennutzung auf dem Weg zur Medienakzeptanz zu bringen. Diese Verhaltensmuster sind laut Wiemke effektivere und auf einer pädagogischen Ebene gesehen, wertvollere Vorgehensweisen, als dieses Genre schlicht zu verbieten, wie es so mancher Politiker fordert. Dieses Verbot ist aufgrund von nicht eindeutig nachgewiesenen Medienwirkungsforschungen nebenbei auch noch zusammenhanglos.<sup>86</sup>

Die Medienwirkungsforschung stellte im Bereich der Aggressivität im Bezug auf gewalthaltige Videospiele vier theoretische Richtungen fest: „

1. Eine Theorie geht davon aus, dass die Aggressionsbereitschaft durch Computerspiele gefördert wird (Stimulationstheorie).
2. Eine weitere behauptet das Gegenteil. Diese Theorie besagt, dass die Gewaltdarstellung in den Spielen Angst erzeugt und so die Gewaltbereitschaft hemmt. (Inhibitionstheorie).
3. Die dritte Theorie vertritt die Meinung, dass man durch die Gewaltdarstellung abstumpft und sich somit eine Gewöhnung einstellt (Habitualisierungstheorie).
4. Die Letzte sieht in der Beobachtung solcher Szenen eine Möglichkeit des Spannungsabbaus, so dass die Aggression gemindert wird.“<sup>87</sup>

---

<sup>85</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 10

<sup>86</sup> Vgl. Wiemken 2007, Seite 10

<sup>87</sup> Diederichs 2004, Seite 3 f.



Meiner Meinung nach kann man keine der vier vorgestellten Theorien als die universal Richtige kennzeichnen. Aus eigener Erfahrung gewöhnt man sich schnell durch gewaltthaltige Spiele an Gewaltszenarien wie die Tatsache, dass es zum Nachahmen anregt. Ebenso kann man sich von der virtuellen Gewalt *satt sehen*, als das sie auch zum Spannungsabbau gut dienen könnte. Ich glaube in diesem Belangen kommt es einfach auf die individuelle, nicht medial geprägte Erziehung eines jeden Menschen an, inwiefern mit aggressiven und gewalttätigen Inhalten im Endeffekt umgegangen wird.

Seit Beginn der Computerspielentwicklung wird die Nutzung und Wirkung in Hinblick auf mögliche Gewaltentwicklungen erforscht. Da die Ergebnisse jedoch uneindeutig und widersprüchlich sind, können keine einfach zu verstehenden Reiz-Reaktions-Wirkungen festgehalten werden, in denen ein Jugendlicher nach Spielen eines *Ego-Shooters* auf die Straße läuft und wild *umherballert*. Ebenso ist nicht festzuhalten, dass die Katharsistheorie belegt wurde, da ein Spannungsabbau, welcher zu Minderung von Aggressionspotenzialen führt, nicht messbar war. Schlussendlich haben Kunczik und Zipfel 2005 festgestellt, dass jede Antwort auf die Frage, ob Gewalt und Medien in einer Wechselbeziehung zueinander stehen, als unseriös zu betrachten ist. Gewalt in Medien zu verharmlosen ist zum einen auch nicht der richtige Weg, jedoch Mediengewalt als Sündenbock für die Gewalt in der Gesellschaft verantwortlich zu machen wiederum auch nicht.<sup>88</sup>

### 3.4.1 Ethik und Moral

Gewaltanwendung ist in der Gesellschaft ein allgemeiner Verstoß gegen unsere Moralvorstellungen. Genau deswegen verletzen wir andere Menschen oder auch deren Rechte nicht. Wir wissen, dass dieses Verhalten Konsequenzen mit sich bringt. Diese Handlungsrichtlinien, natürlich nicht hauptsächlich auf Gewalt beschränkt, ermöglichen ein weitestgehend friedliches Zusammenleben mit unserer Umwelt. Das moralische Handeln ist ein als in der Gesellschaft richtig gewertetes Handeln. Früher waren schon die 10 Gebote von Moses Handlungsrichtlinien, die in der Gemeinschaft auf einer positiven Handlungsebene angesehen wurden. Die Moral wird häufig auch mit der Sittlichkeit in Verbindung gebracht. Demnach können auch unmoralische Handlungen auf einer sexuellen Basis verlaufen, welche gegen manche gesellschaftlich-kulturellen Konventionen stehen. Die Ethik befasst sich mit Moralvorstellungen wie Sittlichkeit, Gewalt

---

88 Vgl. Wiemken 2007, Seite 10 f.

und richtiges oder falsches Verhalten und wird oft im gleichen Zusammenhang wie die Moral verwendet.<sup>89</sup>

Aber wie genau werden ethische und moralische Einstellungen in Videospiele behandelt? Durch Gewaltspiele ist es uns möglich, Handlungen auszuüben, für die wir im realen Leben unter Umständen hart bestraft worden wären. Erschießen wir einen Menschen im realen Leben, so müssen wir mit der Konsequenz rechnen, ins Gefängnis zu kommen. Tun wir das in Videospiele, so winken uns möglicherweise Belohnungen entgegen. Aufgrund dessen, befürchten viele Forscher, dass gewalttätige Videospiele das Risiko erhöhen, Menschen dazu zu verleiten, ihre virtuellen Taten im wirklichen Leben fortzusetzen. Dies entspricht jedoch überhaupt nicht der Realität. Diejenigen, die eine solche Meinung erheben, sind Leute ohne virtuelle Spielerfahrung. Sie stützen sich lediglich auf Szenarien, in denen herauskam, dass junge Amokläufer, Videospieletitel des Genres Ego-Shooter gespielt haben. Durch solch einen fehlenden Umgang mit Videospiele, besitzen sie natürlich eine andere Betrachtungsweise und werfen diesen Spielern vor, unmoralische Taten wie z.B Amok zu laufen zu begehen.

Durch Videospiele, in denen man durch ethische und moralische Entscheidungen die Geschichte lenken kann, können weitreichende Facetten der kindlichen und jugendlichen Erziehung positiv beeinflusst werden. Der Spieler erhält immer häufiger die Möglichkeit sich gegen eine gewalthaltige Handlung zu entscheiden. Damit entscheidet er sich bewusst für eine friedlichere Lösung mit klärenden Gesprächen, anstatt wahllos Schaden zuzufügen. Dies kann in kritischen Situationen im realen Leben übernommen werden und einer spontanen Handgreiflichkeit entgegenwirken. Diese non-linearen Bildschirmspiele mit moralischen Fragestellungen verleihen Videospiele mehr Tiefe und eine schon in Filmen und Büchern vorhandene Emotionalität.<sup>90</sup> Genau solche Erkenntnisse kann man meiner Meinung nach gut dafür nutzen, dass für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren mehr Videospiele entwickelt werden, die keine linearen Geschichte beinhalten. In denen Spieler entscheiden, welchen Weg sie wählen und so positive oder negative Konsequenzen erfahren. Durch die Dezentralisierung unserer Gesellschaft können Kinder im Cyberspace moralische und ethische Handlungsrichtlinien beigebracht bekommen, die wiederum ins reale Leben übernommen werden könnten aber nicht zwangsläufig müssen. Das wichtigste meiner Meinung nach, ist die Erfahrung zu machen, was passiert, wenn man sich in gewisser Weise entscheidet und wie individuell man selbst damit umgeht und auf diese Problematik reagiert.

---

<sup>89</sup> Vgl. Yilanci

<sup>90</sup> Vgl. Yilanci

Es kann sich in verschiedenen Spielen für die gute oder schlechte Seite entschieden werden. Beide Optionen bieten andere Inhalte an, die ein Spiel erst recht spannend macht und den Nutzer tiefer in die Geschichte einschleust. Ob man sich nun entschieden hat, den eher düsteren und finsternen Weg gegangen zu sein und dann ähnliche Verhaltensweisen im realen Lebens wiedergibt, ist doch weiterhin sehr fraglich. Viele Forscher verstehen aufgrund ihrer geringen bis fehlenden Spielerfahrung nicht, dass durch das Hineinwachsen in eine mediale Gesellschaft, der größte Teil der Videospieler zwar die Unterscheidung virtueller und realer Ereignisse als selbstverständlich zu differenzieren versteht, es aber dennoch möglich sein kann, unbewusst Verhaltensweisen aus dieser Welt ins realen Leben zu übernehmen.

Videospiele haben schon längst keine gradlinige Abfolge, in der alles Vorhersehbar ist. Man geht schon lange nicht mehr nur von Level zu Level und steht dann mit seinem Helden vor einem übermächtigen Gegner, dem sogenannten *Endboss* des Spiels. Individuelle moralische Vorstellungen gestalten heutzutage die Geschichte, in der sich sein Held bewegt. Ob gut, ob böse, ob hilfsbereit oder egoistisch. Videospiele gehen immer individueller auf menschliche Verhaltenszüge ein. Bis jetzt wurde wissenschaftliche nicht belegt, dass unmoralische Verhaltensweisen übertragbar zum realen Leben sind. Sicherlich gibt es Zusammenhänge, dass viele der jugendlichen Amokläufer in ihrer Freizeit Ego-Shooter gespielt haben, aber durch dieses schon längst in der Gesellschaft verankerte Genre, besteht in dieser Hinsicht stets eine hohe Wahrscheinlichkeit.<sup>91</sup>

### 3.5 Videospiele in der heutigen Gesellschaft

„Es wird gespielt – und zwar immer mobiler und sozialer“.<sup>92</sup> Mit diesem Zitat beschreibt Maximilian Vogelmann die Gesamtsituation bezüglich Computer- und Videospiele in der heutigen Gesellschaft und Jugendkultur. Es gibt zwei Gründe dafür, dass sich die Alltags- und Spielwelt zunehmend auflöst. Zum einen wachsen einfach immer mehr Leute mit Computerspielen auf, seien es Mädchen oder Jungen. Denn so normal, wie das Kartenspielen für unsere Eltern und Großeltern war, ist die Freizeitbeschäftigung mit Videospielen in der heutigen Jugendkultur fest verankert. Zum anderen ist es möglich, fast überall und jederzeit, aufgrund von mobiler Vernetzung Videospiele zu spie-

---

<sup>91</sup> Vgl. Yilanci

<sup>92</sup> Vogelmann 2012

len. Jeder neuen Generation fällt es zunehmend leichter mit der digitalen Unterhaltung aufzuwachsen.<sup>93</sup> Schon Generationen nach 1970 kannten keine Welt ohne Videospiele. Es galt als Teil ihrer Kultur und fester Bestandteil ihres Lebens. Die Sichtweise, dass Spiele als Ablenkung betrachtet wurden, lag hauptsächlich in den Generationen davor.<sup>94</sup> Mit Videospiele lässt sich zunehmend mehr Geld verdienen. Eine berufliche Karriere in der Spieleindustrie anzufangen wurde immer attraktiver. Im Jahr 2011 teilte der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware mit, dass die Branche der Videospiele einen Umsatz von 1,99 Milliarden Euro machte. Das ist ein Anstieg von 3,5 Prozent zum Vorjahr.<sup>95</sup> Für Arbeitgeber in dieser Branche ist es im Vergleich zu vorherigen Jahrzehnten aus folgendem Grund einfacher geworden, motivierte und junge Fachkräfte zu finden: Die digitale Sprache von Computern, dem Internet und Videospielen ist für neuere Generationen, die mit diesen Medien aufgewachsen ist, eine Art Muttersprache. Sie sind stets mit dieser *Sprache* in Kontakt, sei es auf der Straße, in der Schule, Zuhause oder durch Medien und lernen damit umzugehen ohne darüber nachzudenken. Angesprochen werden hier vor allem Kurznachrichten wie SMS oder *Tweets*, als auch Textnachrichten mit einer Fülle von Smileys. Die Fähigkeit, durch sein Handy und Smartphones ständig mit anderen Menschen in Kontakt zu bleiben, ist ein besonderer Vorteil für das schnelle, virtuelle und mobile Leben in unserem Zeitalter. Da wir uns immer präsenter, sei es im Beruf oder im Alltag zeigen wollen und manchmal sogar müssen, ist diese mediale Nutzung unabdingbar. Die Sorge, dass die Muttersprache dadurch verarmen könnte, sehe ich als nicht ernst zu nehmen. Ältere Generationen dagegen werden die Sprache der neuen digitalen Medien nie optimal erlernen werden. Sie sind geprägt von vielen Jahren ohne Internet, Computer- und Videospielen. Sicherlich ist es ihnen möglich, einen Teil dieser Kultur durch Studien und Forschung zu verinnerlichen, jedoch ganz verstehen können und werden sie es, im Gegensatz zur heutigen Jugend nicht.<sup>96</sup> Mit der Zeit verschwand auch allmählich das Klischee des *Computer-Nerd*, der den ganzen Tag, ohne soziale Kontakte bleich vor dem Bildschirm hockt, noch bei seiner Mutter wohnt und sich von Fast-Food am Rechner ernährt, um nicht zu viel Zeit abseits des Computers verbringen zu müssen. In der heutigen medialen Kultur schreitet der gesellschaftliche Wandel so weit, dass sogar schon klassische Symphonieorchester Konzerte mit Computerspielmusik bestücken, Videospiele im Theater aufgeführt werden und junge Menschen ihren Bachelorab-

---

93 Vgl. Vogelmann 2012

94 Vgl. Stampfl 2012

95 Vgl. Vogelmann 2012

96 Vgl. Stampfl 2012

schluss zum Thema Game-Design machen wollen, um in der boomenden Spieleindustrie *Fuß zu fassen*. In Asien können Menschen von ihren *Skills*, ihren Fähigkeiten wie sie mit dem Medium umgehen, sogar schon davon leben, wenn sie an ausschließlich dafür organisierten Turnieren teilnehmen. Dieser Wandel zeigt deutlich, dass digitale Spiele schon längst kein gesellschaftliches Randphänomen sind.<sup>97</sup> Wie schon angesprochen existieren jedoch noch zwei unterschiedliche Generationen, die sich mehr und mehr mit diesem stetig wachsenden Phänomen, dieser neuartigen Technologie vertraut machen müssen. Zum eine die der *alten Generation* und zum anderen die, die nur teilweise mit den neuen digitalen Medien aufgewachsen sind. Bereits vor Jahren stellte McLuhan ein Vergleich auf, dass die Generation der *alten Technologie*, den Blinden, die ihr Augenlicht wiedererlangen, stark ähnelt. Auf ihnen kommt eine Flut von zusätzlichen Stimulationen durch Bilder zu, die für sie nicht leicht zu verarbeiten sind. Daher sehen sie sich zunehmend nach der relativen Abgeschiedenheit ihrer früheren Welt zurück. Die andere Generation, die nur zur Hälfte zur Älteren gehört und einen Teil in der digitalen Neuwelt aufgewachsen ist, ist zwar nicht ganz so hilflos, fühlt sich aber oft orientierungslos, angesichts der neuen Optionen, die das Internet und der Computer anbietet.<sup>98</sup>

Computer- und Videospiele sind heute auf dem besten Weg zum Kanon der Hochkultur zu werden, wenn man sich mal ins Gedächtnis ruft, inwieweit Romane zuerst verachtet, Avantgardekunst verlacht und Filme verdammt wurden.<sup>99</sup> Unsere Gesellschaft ist als technologische Kultur mittlerweile den Wettbewerb gewohnt und betrachtet viele Lebenssituationen im Sinne eines Gewinns oder Verlust zunehmend selbstkritisch. Spiele haben uns gelehrt, besonders virtuelle Probleme entschlossen und optimistisch anzugehen. Dieses überträgt sich schleichend auf unsere Persönlichkeit im Alltag. Videospiele haben gezeigt, dass es immer mehrere Wege zum Ziel gibt, die man nur alle ausprobieren muss und stets eine verfügbare Lösung besteht. Im Gegensatz zum Zeitalter des Fernsehen ist die heutige Generation viel mehr als ein aktiver Teilnehmer der digitalen Technologien anzusehen und kein passiver Beobachter wie beim fernsehen. Die Auswirkung dieser neuen Medien bringt eine ganz andere Qualität mit sich. Die heutige Kultur hat sich daran gewöhnt, aktiver Nutzer zu sein und nicht mehr bloß zuzuhören und zuzuschauen.<sup>100</sup>

---

97 Vgl. Vogelmann 2012

98 Vgl. Stampfl 2012

99 Vgl. Vogelmann 2012

100 Vgl. Stampfl 2012

## 4 Pädagogischer Nutzen von Videospielen

In der heutigen Gesellschaft vertraut man immer häufiger auf einen pädagogischen Nährwert für den Nachwuchs an Institutionen wie der Schule, dem Kindergarten oder der Kindertagesstätte. Immer mehr ziehen sich *moderne* Eltern in pädagogischen Entscheidungen zurück und lassen Fachpersonal erziehen, da man sich auf deren qualitativ hohe Ausbildung verlässt. Falls es der Gesellschaft gelingt, in schulischen Einrichtungen Videospiele mit einem pädagogischen Mehrwert, wie z.B. reaktionsschnelles logisches Denken in zeitlichen Perioden, in den Köpfen der Menschen zu verankern, dann kann diese Einstellung auch im Alltag bestehen bleiben.

Wolfgang Bergmann stellt in seinem Buch »*Computer machen Kinder schlau*« sicher, dass dem verstaubten und zu konventionell eingestellten Schulunterricht in dieser technologischen Gesellschaft Reformen aufgezwungen werden müssen. Dieses muss sich aber zuvor notwendigen, pädagogischen und bildungsphilosophischen Diskussionen unterstellen, damit es die gewünschte Wirkung auch erreichen kann.<sup>101</sup> Die Schule und ihre Pädagogik blendet für die Kinder und Jugendlichen heutzutage das Phantastische zu sehr aus und macht das Wissen langweilig und gleichförmig. Mit dieser Art Austreibung des Individuellen und Phantastischen, formt sie aus dem Wissensstoff einen dünnen rationalen Aufguss an Fakten. Es folgt eine sinnlose Zensur, in der es entweder *Richtig* oder *Falsch* heißt. In Gewisser Art ist solch ein System für Bergmann eine Verarmung von Wissen. Durch die Einführung von neuen Technologien, wie Video- und Computerspielen, würde man mit einem multimedialen Charakter gegen die jetzige Bilder- und Denkarmut steuern.<sup>102</sup> Jugendliche und Kinder hätten die Chance, mit dem Lehrstoff zu kommunizieren. Sie würden mit digitalen Bildräumen, die ihnen entgegenkommen, sogar *interagieren*, denn diese regen zum Handeln an. Schon alleine diese Veränderung wäre ein großer qualitativer Sprung in die richtige Richtung. Der Stoff wirkt somit nicht mehr *tot*. Er kommuniziert.<sup>103</sup> Wolfgang Bergmann ist fest davon überzeugt, dass mediale Technologien wie Computer- und Videospiele in der Pädagogik und Psychologie auf einzigartig nachdrückliche Weise eine sogenannte Symbol-Wirklichkeit erzeugen, in der reale Selbsterfahrungen gewonnen werden können. So zum Beispiel würde man das Gefühl, frei von Angst zu sein während man Videospiele spielt, mit in den Alltag übernehmen. Es wäre eine Art virtuelle Therapie mit Rollenspielen,

---

<sup>101</sup> Vgl. Bergmann 2002, Seite 13

<sup>102</sup> Vgl. Bergmann 2002, Seite 43

<sup>103</sup> Vgl. Bergmann 2002, Seite 47

wie sie in Selbsthilfegruppen typisch sind. Sie ermöglichen eine Freiheit im Umgang mit dem Realen. Es erfolgt eine kognitive und seelische Vermengung mit dem Phantastischen, welche negative Erlebnisse in den Köpfen der Kinder und Jugendlichen löschen kann.<sup>104</sup> Der Cyberspace verlangt mit jedem Mal Spielen spezielle Verhaltensweisen, die für die wirtschaftliche Zukunft unserer Kinder unverzichtbar sind, immer wieder ab, wie im folgenden beschrieben wird.

In Schulen sucht man nach dieser Denkweise vergeblich, da hier hauptsächlich Zensuren etwas über die Qualität eines Kindes aussagen. In Computerspielen gibt es verschiedene Wege, die zum Ziel führen und genau diese Möglichkeit der Variation ruft vier für die Zukunft unverzichtbare Verhaltensweisen für einen heranwachsenden Menschen hervor.<sup>105</sup> Wie eben beschrieben, regen unterschiedliche Möglichkeiten zum Ziel zu gelangen das alternative Denken eines Kindes an. Im Gegensatz zur Institution Schule, in der es z.B. im Fach Mathematik meistens nur den von den Lehrern vorge-schrieben und *einfachsten* Weg gibt, um zum richtigen Ergebnis zu kommen, kann der Spieler zwischen unterschiedlichen Lösungen in Videospielen individuell entscheiden. Dieses steigert das Gefühl erfolgreich zu sein, auch wenn man nicht den *richtigen* Weg gegangen ist. Videospiele verlangen dem Konsumenten eine gewisse Risikobereitschaft ab. In ihnen gibt es häufig keine festen Regeln. Der Spieler muss beurteilen, abwägen und sich schließlich entscheiden. Die dritte pädagogisch wertvolle Verhaltensweise, die in jedem Videospiel abverlangt wird, ist Verantwortung für sein eigenes Handeln zu übernehmen. Durch diese Einstellung, folgenschwere Fehler vermeiden zu wollen, entsteht eine notwendige Disziplin, die in verschiedene Bereiche des Alltags übernommen werden kann. Games trainieren ebenfalls auf eine bestimmte Art und Weise das individuelle Verhalten eines Kindes. Durch den Computer besteht so die Möglichkeit eine Individualisierung zu erreichen.<sup>106</sup>

„Viele Erzieher und Pädagogen stehen digitalen Lernspielen für Spielkonsolen eher skeptisch gegenüber. Erst vor zwei Jahren begannen Lehrer sich intensiver damit zu beschäftigen...“<sup>107</sup> Dieses Zitat vom General Manager Dr. Bernd Fakesch von Nintendo Deutschland, weist fehlende praktische Erfahrung mit dem Thema Videospiele von pädagogischen Einrichtungen wie Schulen auf. In einem Interview mit dem Medienwissenschaftler Prof. Dr. Stefan Augenanger, sagte Fakeksch aus, dass das Unterneh-

---

<sup>104</sup> Vgl. Bergmann 2002, Seite 74 ff.

<sup>105</sup> Vgl. Bergmann 2002, Seite 129 ff.

<sup>106</sup> Vgl. Bergmann 2002, Seite 131 ff.

<sup>107</sup> Fakesch 2010

men Nintendo als positives Beispiel, Videospiele pädagogisch wertvoll einzusetzen, vorangeht und Projekte in Kindertagesstätten sowie Grundschulen umsetzt. Die Resonanz von Lehrenden und Lernenden ist dabei durchweg positiv. Lehrer konnten durch die medialen Technologien Lehrinhalte leicht unterbringen und ihre Schüler motivieren, mitzumachen. Mit Begeisterung und viel Leidenschaft arbeitete jedes Kind mit, so Fakesch. Auf die Anspielung des Medienwissenschaftlers Augenanger, dass trotzdem noch viel Erfahrung in diesem Gebiet gesammelt werden müsse, antwortete Fakesch, dass es bei didaktischen Konzepten, trotz Erfahrungen aus Projekten in Niedersachsen und Hessen, gewiss Nachholbedarf besteht. Als Beispiel hat Nintendo versucht, Bewegungsübungen durch die Spielekonsole *Wii* in den Sportunterricht interaktiv und attraktiv einzubinden. Seit Anfang 2009 versuchen sie in Zusammenarbeit mit wissenschaftlichen Institutionen, über 40 Schulklassen der 2. Jahrgangsstufe und dem Nintendo Videospiel *Wii Fit* die Balance und das Gleichgewichtsgefühl bei Schülern zu fördern. Mit Hinblick auf die Zukunft der Videospiele im pädagogischen Bereich, stellte Fakesch fest, dass es zunächst wichtig ist, die technische Barriere abzubauen. Der Zugang der Geräte im Klassenzimmer sollte intuitiv werden, währenddessen aber den edukativen Mehrwert beibehalten. Der neuartige *Nintendo DS* bietet Schülern z.B die Möglichkeit die Leserlichkeit ihrer Schrift, durch die Schrifteingabe am Touchscreen zu verbessern. Schreibt man zu unsauber, so erkennt das Programm das Geschriebene nicht und wertet es als Fehler. Durch mediale Einführungen wie diese, können sich sowohl Lehrende als auch Lernende mit den neuen Technologien sogar im Alltag besser vertraut machen. Dabei werden sie Schulbücher und Übungshefte nicht völlig ersetzt und dennoch als Motivator und Ergänzung fungieren.<sup>108</sup>

## 4.1 Kriterien zur Feststellung pädagogisch wertvoller Spiele

Es gibt verschiedene Kriterien zur pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospielen, die für eine akzeptable Bewertung notwendig sind.

Die Feststellung, ob ein Videospiel pädagogisch wertvoll ist, muss zu aller erst immer vor dem Hintergrund empirischer Untersuchungen und konkreter Beurteilungen ausgewählter Computerspiele gesehen werden. Das Ergebnis sollte einen angemessenen In-

---

108 Vgl. Augenanger, Fakesch 2010



formationsbericht über den Inhalt des Spiels, sowie eine abzuschätzende Wirkung auf Kinder und Jugendliche beinhalten. Personen, die das Spiel testen, sollten es richtig kennen lernen, indem sie sich damit längere Zeit auseinander setzen und selbst zum Controller greifen. Außerdem sollten Kinder, sowie Jugendliche auch während des Spielens genau beobachtet und im Nachhinein dann gründlichst befragt werden. Die Zusammenfassung sämtlicher Daten gewährleistet am Ende eine auf wissenschaftlichen Ergebnissen beruhende Feststellung einer pädagogischen Tauglichkeit von speziellen Videospielen.

In der nachfolgenden Liste finden sich Kriterien für eine Beurteilung von Videospielen auf pädagogischer Basis. Anhang dieser Punkte werden Denkhintergründe und Fragerichtungen deutlich gemacht, gegründet auf theoretischen Ansätzen und wissenschaftlichen Verfahren. Darunter fällt jedoch keine Beurteilung über Kinder- und Jugendgefährdung, da sich diese eher aus juristischen und damit sozial-ethischen Denkhintergründen ergibt. Ebenfalls betitelt diese Bewertung am Ende kein Spiel mit *gutes* oder *schlechtes* Spiel. Es erklärt lediglich, warum das Videospiel für bestimmte Menschen faszinierend ist, welche Dynamik es besitzt und analysiert die Ursachen dafür.

#### Allgemeine Angaben zum Spiel

Es beinhaltet Punkte für eine normale Produktbeurteilung.

- Spielgeschichte
- Spielinhalt
- Beschreibung des Spielablaufs
- Allgemeine Charakterisierung
- Altershinweis

#### Äußere Merkmale des Spiels

Sie ergänzt die Produktbeschreibung und legt den Schwerpunkt auf technische Besonderheiten und äußere Gegebenheiten.

- Beschreibung und Bewertung der Spieloberfläche (Grafik, Animation, etc...)
- Beurteilung der Steuerungsmöglichkeiten

- Zeitaspekt des Spiels (Realtime, Zeitdruck)
- Einstieg in das Spiel (Sprache, Verständlichkeit, Intro)
- Bewertung von Musik und Sound
- Anzahl der Spieler und Formen des Zusammenspiels (Wettbewerb, Kooperation)
- Datenträger
- Verpackung und Zubehör
- Systemanforderungen

#### Beurteilung der spielerischen Qualität

In kommerziellen Spielfachzeitschriften auch als *Gameplay* bezeichnet.

- Spannungsmomente
- Abwechslungsreichtum
- Handlungsmöglichkeiten
- Wechsel im Spielablauf
- Spaß
- Spielanforderungen und Schwierigkeitsgrad
- Beabsichtigte Lerneffekte
- Zufälle
- Flexibilität

#### Wirkungsbeurteilung und Spielanalyse

Hier folgt eine Untersuchung der Hintergründe und des Wirkungsspektrums des Spiels. Die Motivationskraft eines Spiels wird geprüft.

- Spielwirkung

- Spieldynamik
- Vergleich zu ähnlichen Spielen
- Bezug zur medialen Welt (Film, Fernsehen, Comics)
- Wirklichkeitsbezug

### Pädagogische Einschätzung

Hierbei geht es einerseits um Bildung, Erziehung und Lernen, als auch um die pädagogische Eignung. Im Sinne einer Gefährdungsabschätzung werden hier ebenfalls jugendschutzrelevante Kriterien beurteilt.

- Spielpersönlichkeit (Einschätzung des Spiels vom Spieler selbst)
- Lernaspekt (motorisch, kognitiv, sozial, wertorientiert)
- Eignungsbeurteilung (Einschätzung des Spiels auf verschiedene Adressatengruppen)
- Bezüge zur Medienwelt (plus pädagogische Konsequenzen)
- Zusammenhänge bzw. Divergenzen
- Gefährdungsabschätzung
- Pädagogische Handlungsmöglichkeiten (Aggressivität, Gewalt, Sexualität, Ideologiegehalt, Schockeffekte)

### Erfahrung mit dem Spiel

Hier handelt es sich um den konkreten empirischen Hintergrund der Beurteilung.

- Eigene Erfahrungen (Selbsterfahrungen)
- Externe Erfahrung (Bewertungen durch Studenten, Kinder, Jugendliche etc...)

Abhängig davon, an welche Adressaten die jeweilige Bewertung eines Spiels gerichtet ist, sind diese vorgestellten Beurteilungskriterien sowohl für eine Erstellung eines Gutachten über Videospiele als auch für Informationsschriften an Eltern und Pädagogen

geeignet.<sup>109</sup> Seit 2010 benutzt das Gremium für die Vergabe des Game-Gütesiegels diese Bewertungskriterien um festzustellen ob ein Spiel als pädagogisch wertvoll auszuzeichnen ist.

Als größtes Messe- und Eventhighlight wurde es auf der Kölner *gamescom* das »Games-Gütesiegel« das erste Mal vorgestellt. Eine Pädagogen-Jury prüft Softwareanwendungen für Bildschirmmedien auf ihren erzieherischen Mehrwert und vergibt das Gütesiegel, falls die *Hauptkriterien* so erfüllt werden, dass aus pädagogischer Sicht die Bewertung insgesamt als „pädagogisch wertvoll“ einzustufen ist. Darunter fallen Spiele, die sowohl für Kinder (4-12 Jahren) oder sogar auch für Jugendliche und Erwachsenen interessant sein können. Ein wichtiges Kriterium ist, dass diese vor allem ab 0, 6 oder 12 freigegeben und als Lehrprogramm gekennzeichnet sein müssen. Demzufolge sind gewalthaltige Spiele, die generell nach USK schon ab 18 Jahren einzustufen sind, von vornherein ausgeschlossen. Die Idee dieses Games-Gütesiegel hatten das Computer-Projekt Köln e.V / Spieleratgeber-NRW und der Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V (BVS). Mit ihrer innovativen Idee soll dem Konsumenten geholfen werden Videospiele mit pädagogischen Mehrwert leichter zu erkennen.

2010 wurden über 80 aktuelle Games-Titel gesichtet und 27 von diesen Titeln kamen in die engere Auswahl und wurden dann einer genauen Prüfung, anhand eines pädagogische Kriterienkatalogs, unterzogen. 14 dieser Titel sind als pädagogisch wertvoll eingestuft worden. Die folgenden drei Spiele sind eine Auswahl aus den 14 Titeln, welche im Jahr 2010 mit dem Games-Gütesiegel geehrt wurden:<sup>110</sup>

### **„Anno 1404 (PC), Ubisoft GmbH**

Anno 1404 fordert vom Spieler das Erkennen von wirtschaftlichen Zusammenhängen innerhalb eines historischen Szenarios. Nur mit einer entsprechenden Strategie wird aus dem kleinen Dorf eine imposante Metropole

Kategorie: Strategisches Denken

Altersempfehlung 10-99 Jahre

---

<sup>109</sup> Vgl. Fritz, Fehr 1997

<sup>110</sup> Vgl. Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. 2010

**Little Big Planet (Playstation Portable, Playstation 3), Sony Computer Entertainment**

„LittleBigPlanet“ ist zum einen ein farbenfrohes Jump ‘n’ Run mit klassischen Hüpf- und Sprungpassagen, zum anderen ein origineller und leicht zu bedienender Baukasten für gestalterisch interessierte Spieler. Von der Einkleidung der Figur, bis hin zum Erschaffen eigener Herausforderungen, die anschließend mit anderen Spielern geteilt werden können, bietet es zahlreiche kreative Möglichkeiten.

Ohne Kategorie

Altersempfehlung: 10-99 Jahre

**Wii Fit Plus (Nintendo Wii), Nintendo of Europe**

„Wii Fit Plus“ bietet funktionale Kräftigungsübungen in einer spielerischen Umgebung, Spieler können individuelle Ziele setzen und den Trainingsverlauf langfristig nachvollziehen.

Kategorie: Bewegung

Altersempfehlung: 8-99 Jahre,<sup>111</sup>

## **4.2 Ein Blick in die mediale Zukunft**

Um eine realitätsnahe Antwort darauf geben zu können, wie die Erziehung in der Zukunft aussehen könnte, muss zuvor zurückgeblickt werden, was früher und heute in der Erziehung wichtig war und ist, um dann zu nennen, was in der Zukunft besonders wichtig sein wird. Dollase geht davon aus, dass das, was eine erfolgreiche Erziehung von Kindern ausmacht, sich über die Jahrtausende nicht wandelt. Er behauptet auch, aufgrund seiner entwickelten Arbeiten im Jahr 1984 und 1985, dass allgemein die gleichbleibende interne, psychische Struktur eines Menschen, die eine Sozialisation in unterschiedlichen Gesellschaften möglich macht, sich einer anthropologischen konstanten Bedürfnisstruktur während der Phasen der Kindheit und Jugend, anpassen muss. Infolge dessen werden wir in der Erziehung nicht vor neuen Herausforderungen stehen, sondern müssen uns den Alten in einer gewandelten Welt einfach nur stellen. Hundert-

---

<sup>111</sup> Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e.V. 2010

tausende von Forschungsarbeiten zur Erziehung von Kindern und Jugendlichen standen vor unseren heutigen technologischen Hilfsmitteln für gesicherte Erkenntnisse, dass die Pädagogik nicht alle paar Jahre neu erfunden wird, sondern eine vor Jahrhunderten belegte Theorie ist. Einige dieser Erkenntnisse, die Dollase zusammengestellt hat und die ich nun anführen werde, zeigen, dass sich Erziehung nicht sonderlich viel in der Zukunft wandeln wird und hauptsächlich auf die äußerlichen Umstände eines jeden Menschen und der virtuellen Globalisierung eines Menschen abzielt.

Erziehung braucht zu aller erst Zeit. Es muss genügend Zeit für das Individuum aufgewendet werden, was wiederum eine gute Organisation im Alltag in der Familie, als auch in den Institutionen voraussetzt. Die Kollektivierung muss reduziert werden oder schlicht umorganisiert werden, sodass eine erzieherische Massenabfertigung von Kindererziehung unterbunden wird. Des weiteren ist es enorm wichtig, dass man davon weg denken muss, dass ein zwar ernstes aber simples Gespräch mit dem Kind als Erziehungsmaßnahme ausreicht. Dem ist nicht so, denn viel wichtiger dabei sind Aspekte wie die räumliche Umgebung, das Material, die gemeinsame Erfahrung, der Lebensstil, die Vermehrung der nicht pädagogischen Interaktionen, die sogenannte funktionale heimliche Erziehung. Der erhobene Zeigefinger hat schon lange nicht mehr die gezielte Wirkung auf Kinder. Erziehung muss eher als eine Art Beziehung aufgefasst werden. Es darf nicht als ein zweckrationales Handeln mit später abzufragenden Ergebnissen angesehen werden.<sup>112</sup> Die virtuelle Globalisierung führte immer präsenter werdende Medien in unseren Alltag ein, die großen Einfluss auf unsere Erziehung nahmen. In welcher Richtung sich diese Entwicklung zukünftig bewegen wird, ist abzuwarten. Sicher ist, dass technologische Medien, besonders Computer- und Videospiele in den letzten Jahren eine durchweg positive rasante Entwicklung erfuhren. Wenn vor 20 Jahren noch an klobigen Joysticks gedrückt wurde und Tasten-Kommandos über eine umständliche Schreibeingabe getätigt wurden, erfreut man sich heutzutage an immer einfacheren und innovativeren Bedienungsmöglichkeiten der realitätsnahen Bildschirmauflösungen. In den Anfängen der grafischen Darstellung von Videospielinhalten, erfuhr man die Geschichte des Spiel lediglich durch ein paar farbige Flächen und viel Text. Eine spätere technische Umsetzung, in der grobe Pixel ein optisches Bild formten, war dagegen zwar fortschrittlich, jedoch kaum vergleichbar mit der Qualität von heute. Mit der Zeit emanzipierte sich das Medium Videospiel zwar, hatte aber noch eine überschaubare Anzahl an begeisterten Anhängern. In den nächsten Jahren steigerten sämtliche Spielefirmen die grafischen Darstellungsmöglichkeiten ihrer Spielfiguren. Innovative Konzepte und Spielideen blieben jedoch auf der Strecke. Die ersten Schritte

---

112 Vgl. Prof. Dr. Rainer Dollase 2002, Seite 7 ff.

in die Richtung einer neuen Generation von Videospielen machte Nintendo mit der Spielekonsole *Wii*. Während Sony und Microsoft weiterhin auf technisch und grafisch anspruchsvollere Neuheiten setzte, konzentrierte sich Nintendo auf ein völlig neues Bedienungssystem. Prämisse bei Nintendo war, nicht mehr still vor dem Fernseher zu sitzen, sondern mit Bewegung und körperlicher Anstrengung Videospiele steuern. Das aktive Mitmachen fördern.<sup>113</sup>

Mit besonderem Blick in Richtung Zukunft, erweitert die Industrie den Markt kontinuierlich mit immer neuen Spiele-Modellen. Der jetzige Trend geht zu sogenannten *Freemium Games*, welche als Basisversion zwar kostenfrei zur Verfügung stehen, bestimmte Extras im Spiel jedoch dazu gekauft werden müssen. Da Videospiele jeden Menschen, egal ob Kind oder Erwachsener, Spiel, Spaß und Spannung vermitteln und ausgezeichnet motivieren, bestehen schon längst Überlegungen diese für eine wirtschaftliche Personal- und Unternehmensoptimierung zu verwenden. So könnten zum Beispiel in Marktforschungsunternehmen Internet-Fragebögen mit Minispielen ausgestattet werden, um damit mehr Menschen zum antworten und mitmachen zu verleiten. Zum anderen bestünde die Möglichkeit, Spiel-Prinzipien für die Mitarbeitermotivation zu verwenden, da sich gewiss viele Arbeitnehmer über solch eine Abwechslung zu ihren Routineaufgaben freuen würden. Die Idee in Institutionen wie Schulen, Videospiele als fester Bestandteil mit einzubauen, wurde nicht nur einmal überdacht. Es tun sich schon längst Visionen auf, in denen Schulklassen mit 3D Brillen einen Ausflug in die Welt der Dinosaurier unternehmen und hautnah etwas über den Neandertaler lernen.<sup>114</sup>

Jedoch sind die Überlegungen, pädagogisch wertvolle Medien in Schulen einzubinden, kaum ausgereift und durchweg kritisch beäugt. Mit dem Zitat „Personalentwicklung ist in allen erzieherischen Berufen wichtiger als Organisationsentwicklung“<sup>115</sup> spricht Dollase einen weiteren wichtigen Aspekt für eine erfolgreiche Erziehung in naher und ferner Zukunft an. Seiner Meinung nach steigert man die Qualität des Erziehungspersonals, in dem in kommunikative Fähigkeiten investiert wird. Wie man nun weiß, wird es im Laufe der Zeit mit ansteigender Nutzung von digitalen Medien immer essentieller werden, kommunikativ nicht zu verstummen. Der Kontakt zu realen Menschen wird aufgrund von Medien, die uns ein einsames Leben beschaffen können, immer wichtiger. Um unseren Nachwuchs diesen Aspekt deutlich zu machen, bedarf es geschultes Personal, welches diese Werte zielgerichtet vermittelt und in deren Verhalten verankern

---

113 Vgl. Hofer 2007

114 Vgl. Vogelmann 2012

115 Prof. Dr. Rainer Dollase 2002, Seite 11

lässt, ganz unabhängig von der herrschenden gesellschaftlichen und sozialen Umwelt in der das Kind aufwächst.<sup>116</sup>

Für die Zukunft ist es enorm wichtig, dass die Lehrkraft in solchen Institutionen ebenfalls grundsätzlich von der Lehre mit Zeitdruck stärker absieht und gewisse Freiräume einräumt, in denen Inhalte anders vermittelt werden können. Um eine pädagogische Nutzung und Besprechung von Computerspielen zu verwerten, sind besondere technische Voraussetzungen zu schaffen. Die Kosten für Videospielhardware (Controller, Konsolen, etc...) sind im Vergleich zu anderen Maßnahmen, wie der Anschaffung von 5.000 Euro teuren interaktiven Whiteboards, ziemlich kostengünstig. Bevor diese Illusion irgendwann einmal greifen kann, muss der Zweifel gegenüber pädagogisch wertvolle und nutzbare Videospielen für Schulen, Kindertagesstätten und anderen Institutionen, jedoch erst einmal eingeräumt werden. Erste Schritte in die richtige Richtung bestünden aus Lizenzfreigaben der Computerspieleindustrie für alle erzieherischen Institutionen. Somit kann der Zugang und der Einstieg in die Umsetzung stark vereinfacht werden. Eine Einführung noch neuer medialer Technologien setzt natürlich besonders geschultes Fachpersonal mit ausreichender Kenntnis voraus. Um die Breite an qualifiziertem Personal für solche Zwecke gewährleisten zu können, sollten Computerspiele in der Bildungsarbeit etabliert und zusätzlich verschiedene Fortbildungsangebote bereit gestellt werden. Bereits bestehende Projekte wie der *Eltern-LAN*, in welcher Eltern Einblick in das Hobby ihres Nachwuchses erhalten oder die *klicksafe-Initiative*, die zur sicheren Nutzung von neuen Kommunikationsmitteln und dem Schutz vor unerwünschten Inhalten beiträgt, müssen zudem evaluiert und weiter ausgebaut werden.<sup>117</sup>

Abseits dieser Institutionen könnte die Zukunft vielleicht sogar so aussehen, dass Arbeitslose in digitalen Parallelwelten intergalaktische Firmenmagnaten werden und sich auf diese Weise ihren realen Lebensunterhalt verdienen können. Im Vergleich dazu kann es sich aber auch in eine Richtung hinbewegen, in die Sucht, Eskapismus und totalitäre Systeme entstehen, krass ausgedrückt, ein *ausgestorbener Planet*, auf dem sich jedes Individuum in seine eigene virtuelle Welt verkriecht. Solche extremen Ereignisse werden aber mit großer Wahrscheinlichkeit nicht auf die Menschen zukommen. Mit der Zeit flachte sogar die vor einigen Jahren hart umstrittene Killerspieldebatte um den Massenmörder Anders Breivik ab, in welcher Gewalt- und Suchtspielen wie *Counter-Strike* und *World of Warcraft* in Verbindung mit ansteigender Aggression, Abhängigkeit und Isolierung von der Gesellschaft gebracht wurden. Dies zeigt, dass unsere

---

<sup>116</sup> Vgl. Prof. Dr. Rainer Dollase 2002, Seite 11 ff.

<sup>117</sup> Vgl. Poerschke



Gesellschaft im Umgang mit Spielen heranwächst und ihnen immer vertrauter gegenüber steht. Einer verspielten Zukunft wird trotz aller langanhaltenden Ängsten und Vorurteilen des Mediums Videospiel gegenüber, optimistisch entgegen geblickt. Dennoch ist aufgrund von jetzt feststellbaren Veränderungen aus der Vergangenheit bis zu unserer Gegenwart sicher, was noch kommen könnte. Wir können uns nicht genau ausmalen, was in fünf oder maximal zehn Jahren sein wird. Das weiß niemand. Für die mediale Gesellschaft ist es essentiell, immer mehr Menschen zusammenzubringen und mit ihnen gemeinsam einfach Spaß hat. Das Kinder als auch Erwachsene von der Gesellschaft wieder akzeptiert werden, in der Öffentlichkeit spielen zu dürfen, sei ebenfalls essentiell und notwendig für die technologische Zukunft, die auf uns wartet. Es ist für unsere persönliche Entwicklung und Umwelt immens wichtig, sich nicht länger nur noch von Medien wie Fernsehen oder Radio beschallen zu lassen, sondern interaktiv zu kommunizieren. Durch Videospielen in denen wir selbst entscheiden und mitbestimmen, formt sich nicht nur eine selbstbewusste Persönlichkeit, sondern fördert gleichzeitig ein Gemeinschaftsdenken, das demokratische Denken. Ob Videospiele auf langer Sicht ein Fluch oder einer der größten Segen sein werden, kann man momentan nicht sagen. Sicher ist nur wie Lange erwähnt, dass wir im Umgang mit Computerspielen noch viel zu lernen haben.<sup>118</sup>

## 5 Zusammenfassung

Ziel dieser Bachelorarbeit war es, Videospiele in einem pädagogischen Kontext zu betrachten und die implizierte Forschungsfrage anhand vielseitiger Analysen der Bereiche Medien, Erziehung und Gesellschaftswesen zu beantworten. Ich hatte mir vorgenommen, die im geschichtlichen Zusammenhang gesehene Medienkultur in Deutschland mit besonderen Hinblick auf die Entwicklung der Spielindustrie in den letzten 20 Jahren, in unterschiedliche pädagogische Hinsichten zu analysieren.

Meine Ausarbeitung befasste sich zuallererst mit der allgemeinen Pädagogik als solche und ging dabei explizit auf die Erziehung in unserem medialen Zeitalter ein. Im nächsten Unterpunkt befasste ich mich mit den Gründen der Erziehung unter verschiedenen psychologischen Positionen und stellte die Formbarkeit des menschlichen Gehirns, besonders in der Lebensphase der kindlichen Entwicklung, genau dar. Des weiteren be-

---

118 Vgl. Vogelmann 2012

schrieb ich einige pädagogische Ansätze in der medialen Kommunikation, in welcher wir uns befinden. Ich ging auf Aspekte der Globalisierung in der gesellschaftlichen Medienkultur ein und befasste mich mit der Nutzung und Relevanz von Videospielen im Vergleich zu anderen Medien. Punkt drei meiner Bachelorarbeit stellt den Verlauf des Videospiel von seinen Anfängen bis ins heutige 2012 dar. Dabei berücksichtige ich die Unterscheidung verschiedener Genres, statistisch belegte Daten zur Feststellung von der Häufigkeit und Dauer der Nutzung von Games und das Thema der Gewalt in Videospielen. Besondere Aspekte der Ethik und Moral, unter der Ansicht dieser medialen Technologie, stellen eine fundierte Basis für das vierte Themenfeld meiner Ausarbeitung. Durch die Analyse des pädagogischen Nutzen von Videospielen, beschreibe ich Kriterien zur Feststellung pädagogisch wertvoller Spiele und wage einen Blick in die mediale Zukunft.

Die negativ eingestimmte Haltung vieler Wissenschaftler und Forscher Videospielen gegenüber, konnte ich vor und kann ich auch nach der Bearbeitung dieses Themas nicht wirklich teilen. Ich selbst bin leidenschaftlicher *Gamer* und sehe keinen Nachteil darin, Videospiele genutzt zu haben. Ich war nie aggressiv, isolierte mich nicht von der Gesellschaft und hatte stets den Blick für das Reale. Die folgenden aussagekräftigen Ergebnisse meiner Bachelorarbeit sollen zeigen, inwiefern Eltern und andere pädagogische Institutionen, Videospiele in einem positiven Kontext zur Erziehung sehen können.

Seit dem Beginn, multimedialer Unterstützung der Kommunikation zwischen Menschen, kristallisierte sich zunehmend die stetig wachsende Faszinationskraft von TV, Radio und insbesondere die der Computer und Videospielen heraus. Waren es früher noch Gespräche und gesellschaftliche Treffen unter Menschen, die Information und Unterhaltung zusammen brachten, so werden diese Themen heutzutage medial unterstützt. Durch Radio und TV und lassen sich z.B abends Menschen gerne unterhalten und informieren. Den Computer nutzen wir, um zu spielen und mittlerweile sogar soziale Kontakte zu knüpfen. Die virtuelle Globalisierung schaffte mit der Zeit immer stärkere pädagogische Ansätze in der medialen Kommunikation. Kinder sind dem Informationszugang durch TV und Internet ungefiltert und demnach ungeschützt ausgeliefert. Sie beschäftigen sich immer häufiger mit sich selbst, so sehen es die Eltern. Doch Dank der globalen Vernetzung von Computern durch das Internet finden soziale und gesellschaftliche Interaktionen mit Freunden oder gar mit fremden Leuten heutzutage via Internet satt. Dieses Zeitalter wurde durch die Innovation des Chatten, des elektroni-

schen Briefeschreibens, erst recht attraktiv und wandelte sich mit der Zeit zu Online-Spielen in denen man gemeinsam im Internet, aber alleine vorm Computer, Abenteuer bestreitet, Erfahrung sammelt und Belohnungen erhält. Die Nutzung und Relevanz von Videospielen ist im Vergleich zu anderen Medien rasant gestiegen. Ein Leben ohne diese Freizeitbeschäftigung scheint schier unmöglich. Aus meiner eigenen Erfahrung fällt es sogar schwer, mal einen Tag nicht zu schauen, was die Freunde in sozialen Netzwerken, wie Facebook treiben oder man steht hinten an, wenn man mal Zeit im realen Leben *vergeudet* hat, während sein Freund ein Level mehr mit seinem Helden erreicht. Videospiele sind heutzutage schon lange kein reines Unterhaltsmedium. Sie dienen mehr dazu, im sozialen Kontakt zu bleiben, neue Freundschaften zu schließen oder einfach um informiert zu werden. Durch Spiele, leider von wenigen Leuten ebenfalls so gesehen, erfahren Kinder so viel mehr als nur sinnlose Vergeudung von Zeit. Abhängig von Spiele-Genres erfahren Kinder und Jugendliche Werte, die ihre Persönlichkeitsentwicklung positiv beeinflussen kann. Sogar Spiele, die von *Experten* als unsinnige Gewaltspiele kritisiert werden, enthalten oft moralische und ethische Aspekte, nach denen ein Mensch handelt. Spiele beeinflussen viele Fähigkeiten des Spielers. So steigern sie unter anderem die Reaktionsfähigkeit und Geschicklichkeit durch Jump 'n' Run Spiele oder fördern das logische Denken durch Rätselspiele. Solche Aspekte können, müssen aber nicht, ins reale Leben übernommen werden. Das macht sie aber zu einzigartigen pädagogischen Normen- und Wertevermittler, neben oft langweilig gestalteten Schulunterrichtsstoff. Besonders für Schulen sehe ich persönlich eine weitaus ausbaufähigere Gestaltung und Entwicklung von Videospielen. Durch die Erkenntnis, dass bis zum 16. Lebensjahr die Plastizität des Gehirns durch eine hohe Synapsengeneese stark erhöht ist, sollte hier die Verwendung von Videospielen auf die Vermittlung von pädagogischen Handlungsrichtlinien abzielen. Da sich Kinder, durch die Überflutung an medialen Möglichkeiten, in der Schule kaum noch auf einzelne Dinge konzentrieren können, könnte man anhand medialer Unterstützung gezielt eingreifen und Kinder durch Videospiele pädagogische Werte kombiniert mit Wissen leichter vermitteln.

Ich persönlich sehe in Videospielen ein viel größere Potential als ausschließlich für den unterhaltenen Zweck. Durch die technologischen Möglichkeiten können wir schon heute mehr als nur eine Freizeitbeschäftigung aus Videospielen formen. Ich sehe sie viel mehr als virtuell globales, wirtschaftliches, gesellschaftliches und soziales Zentrum, um welches sich besonders pädagogische Aspekte verstärkt drehen könnten. Denn nichts vermittelt auf eine so unterhaltene Art und Weise pädagogische Normen und Werte in allen Lebensphasen. Sowohl Kinder als auch Jugendliche und sogar Erwachsene können mit Sicherheit von der Faszination Videospiele profitieren. Einzig und allein müsste

die starre Barriere abgebaut werden, die in unserer Kultur noch zu oft besteht. Das Videospiel ist als Medium eine neuartige Technologie, die erst noch vollkommen entdeckt werden muss. Wenn man berücksichtigt, was in den letzten Jahren medial passierte, ist nicht auszumalen, in welchem Kontext wir Videospiele in 10 oder gar schon 5 Jahren sehen.

## Literaturverzeichnis

### Bücher

ANDRESEN Sabine, HURRELMANN Klaus: Kindheit. Weinheim und Basel 2010

BERGMANN Wolfgang: Computer machen Kinder schlau. 1. Aufl. München: Beust 2002

BIBLIOGRAPHISCHES Institut Mannheim/ Wien/ Zürich: MEYERS NEUES LEXIKON. Speyer 1980

BISCIONI Renato: Fernsehkinder – Vom Untergang mit einem beherrschenden Medium. Zürich und Wiesbaden 1991

BÜHL Achim: Die Virtuelle Gesellschaft – Ökonomie, Politik und Kultur im Zeichen des Cyberspace. Opladen/Wiesbaden 1997

DOLLASE Prof. Dr. Rainer: Die Zukunft der Erziehung – Illusionen, Weissagungen und Prognosen. Bielefeld 2002

FECHNER Prof. Dr. Frank: Medienrecht – Vorschriftensammlung. TU Ilmenau 2009

ROTHHAUS Wilhelm: Wozu erziehen? Entwurf einer systemischen Erziehung. Kempten, 2. Auflage 1999

### PDF- (Online) Dokumente

(Sämtliche Links am 22.07.2012 geprüft)

DIEDERICH Dr. Helmut. Nutzung und Wirkung von Computerspielen. Seminararbeit über Jugend, Medien und Gewalt 2004. URL: <http://www.erato.fh-erfurt.de/so/homepages/wagner/Zuindex/Lehre/Wissarb/Hausarbeit%20im%20Internet%20Computerspiele%20jungetc.pdf> , 27.06.2012

ESTERL Dietrich. Wozu erziehen wir? Online PDF-Dokument über die Frage der allgemeinen Erziehung von Menschen 2007. URL:  
[http://www.erziehungskunst.de/fileadmin/archiv\\_alt/2007/0207p003Esterl.pdf](http://www.erziehungskunst.de/fileadmin/archiv_alt/2007/0207p003Esterl.pdf) ,  
14.07.2012

HAUPTER Ralph. BITKOM-Presskonferenz – Gaming in Deutschland. Statistiken über das Nutzungsverhalten von Menschen in Deutschland 2011. URL:  
[http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM\\_Praesentation\\_PK\\_Gaming\\_10\\_08\\_2011\(1\).pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Praesentation_PK_Gaming_10_08_2011(1).pdf) , 27.06.2012

HEBIS-VERBUNDZENTRALE: E-Books. Definition des Begriffes E-Book 2009. URL:  
<http://www.hebis.de/de/1publikationen/arbeitsmaterialien/hebis-handbuch/kathb/ebooks.pdf> , 21.06.2012

KÖLLER Prof. Dr. Olaf. Einführung in die empirische Erziehungswissenschaft. Berlin 2008

LANGEWITZ Oliver. Der Einzelne und die virtuelle Gesellschaft. Onlineartikel über die soziologische Perspektive der Internetnutzung. URL:  
[https://entropia.de/wiki/images/8/80/Main\\_GpN3Vortraege\\_DereinzelneindervirtuellenGesellschaft.pdf](https://entropia.de/wiki/images/8/80/Main_GpN3Vortraege_DereinzelneindervirtuellenGesellschaft.pdf) , 08.07.2012

MAZARI Ibrahim. Soziales Spielen verändert soziale Strukturen. Ein Fachbericht zum Thema Relevanz von Games 2011. URL: [http://www.medienzentrum-rheinland.lvr.de/medienangebote/medienbrief/medienbrief2011heft2\\_barrierefrei.pdf](http://www.medienzentrum-rheinland.lvr.de/medienangebote/medienbrief/medienbrief2011heft2_barrierefrei.pdf) ,  
25.06.2012

MAZARI Ibrahim. Jugendschutz in Deutschland und Europa – USK und PEGI. Pressebericht mit gerade genanntem Thema. URL: <http://www.turtle-entertainment.de/img/assets/126/503.pdf> , 27.06.2012

MAZARI Ibrahim. Was sagt die Wissenschaft. Pressebericht über die Gewalt in Videospielen. URL: <http://www.turtle-entertainment.de/img/assets/126/505.pdf> ,  
27.06.2012

MÖßLE Thomas. Problematische Nutzungsaspekte von Computerspielen. Fachliteratur zu Nutzungsaspekten von Computerspielen. URL:  
[http://www.berlin.de/imperia/md/content/lb-lkbgg/bfg/36/20\\_m\\_oe\\_sle.pdf?start&ts=1249393412&file=20\\_m\\_oe\\_sle.pdf](http://www.berlin.de/imperia/md/content/lb-lkbgg/bfg/36/20_m_oe_sle.pdf?start&ts=1249393412&file=20_m_oe_sle.pdf) , 27.06.2012

- OBERLIN Dr. Urs-Peter: Grundlagen der Kommunikation. Veranschaulichung und Beschreibung des Sender-Empfänger Modells. URL: <http://www.oberlin.ch/toolbox/Grundlagen%20der%20Kommunikation.pdf> , 20.06.2012
- POERSCKE Dirk. AG Computerspiele und Pädagogik. Auszug aus dem Informationstext *Keine Bildung ohne Medien!* URL: [http://www.keine-bildung-ohne-medien.de/positionspapiere/ag-computerspiele\\_paedagogik.pdf](http://www.keine-bildung-ohne-medien.de/positionspapiere/ag-computerspiele_paedagogik.pdf) , 30.06.2012
- SCHWENGEL Prof. Dr. Hermann. Globalisierung. Essay zur Seminarvorlesung Europäische Sozialstruktur und sozialer Wandel 1999. URL: [http://tombreit.de/university\\_files/Essay\\_-\\_Globalisierung\\_-\\_Thomas\\_Breitner\\_SS99.pdf](http://tombreit.de/university_files/Essay_-_Globalisierung_-_Thomas_Breitner_SS99.pdf) , 04.07.2012
- STERZEL Kathrin M. : Empirische Erziehungswissenschaft. Informationstext über die empirische Erziehungswissenschaft 2004. URL: <http://www.kaddie.net/kreatives/emperzwissWS0304.PDF> , 14.07.2012
- WALPER Prof. Dr. Sabine: Die Rolle der Medien. PDF-Dokument über die Rolle der Medien in der Gesellschaft 2008. URL: [http://www.edu.lmu.de/apb/dokumente/materialien\\_sose08/medien.pdf](http://www.edu.lmu.de/apb/dokumente/materialien_sose08/medien.pdf) , 20.06.2012
- WIEMKEN Jens. Die Bedeutung der Computerspiele im Medienalltag von Kindern. Fachbeitrag und Hintergrundinformation zu dem oben genannten Thema 2007. URL: [http://www.verbraucherbildung.de/cps/rde/xbcr/verbraucherbildung/2007\\_Computerspiele\\_FB\\_Wiemken.pdf](http://www.verbraucherbildung.de/cps/rde/xbcr/verbraucherbildung/2007_Computerspiele_FB_Wiemken.pdf) , 25.06.2012

**Internet**

(Sämtliche Links am 22.07.2012 geprüft)

AUFENANGER Prof. Dr. Stefan, FAKESCH Dr. Bernd. Haben Videospiele im pädagogischen Umfeld eine Zukunft?. Interview zwischen Medienwissenschaftler Prof. Dr. Stefan Augenanger und dem General Manager Dr. Bernd Fakesch von Nintendo Deutschland 2010. URL: <http://bildungsklick.de/a/75290/haben-videospiele-im-paedagogischen-umfeld-eine-zukunft/> , 29.06.2012

AXEL SPRINGER MEDIA IMPACT. Wie viele Stunden in der Woche beschäftigen Sie sich mit Spielen auf folgenden Geräten? Statistik zu Umfrage der Gerätenutzung für Spiele 2010. URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/167910/umfrage/durchschnittliche-nutzungsdauer-von-games-nach-geraetetyp-pro-woche/> , 27.06.2012

BIU. Deutscher Markt für Games-Software in 2011 stabil. Marktzahlen der Unterhaltungssoftware. URL: <http://www.biu-online.de/de/presse/newsroom/newsroom-detail/datum////deutscher-markt-fuer-games-software-in-2011-stabil.html> 21.07.2012

BIU. Spielgeschichte. Fachbericht über die Geschichte der Videospiele in chronologischer Reihenfolge. URL: <http://www.biu-online.de/de/fakten/spielgeschichte.html> , 26.06.2012

BUNDESVERBAND DES SPIELWAREN-EINZELHANDELS e.V.. Games-Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ Medienpädagogen empfehlen 14 aktuelle Videospiele. Fachbeitrag zum Thema pädagogisch wertvolle Videospiele 2010. URL: <http://www.bvt-ev.de/spielwaren/Aktuell/Pressemitteilungen-2010/Games-Guetesiegel-paedagogisch-wertvoll.php> , 30.06.2012

FRITZ Jürgen, FEHR Wolfgang. Kriterien zu pädagogischen Beurteilung von Computer- und Videospielen. Auszug aus dem Handbuch Medien: Computerspiele 1997. URL: [http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz\\_kriterien/fritz\\_kriterien.html](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/fritz_kriterien/fritz_kriterien.html) , 29.06.2012

GABLER WIRTSCHAFTSLEXIKON. Berufs- und Wirtschaftspädagogik. Definition von Berufs- Wirtschaftspädagogik, URL: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/berufs-und-wirtschaftspaedagogik.html> , 31.05.2012



- GAMES-WERTVOLL.DE. Create. Beschreibung und Gütesiegel-Beschreibung des Spiels „Create“ 2011. URL: [http://www.games-wertvoll.de/index.php?we\\_objectID=30](http://www.games-wertvoll.de/index.php?we_objectID=30) , 30.06.2012
- HOFER Marc. Zukunft der Computerspiele – nichts neues, nirgends. Fachbericht über zukunftsorientierte Annahmen von Videospielen 2007. URL: <http://www.sueddeutsche.de/digital/zukunft-der-computerspiele-nichts-neues-nirgends-1.833893> , 30.06.2012
- KUß Bettina. Die Einführung der Schulpflicht als Folge der Institutionalisierung von Schule. E-Book von [www.google.de](http://www.google.de) als PDF-Leseprobe bereitgestellt 2005. URL: <http://books.google.de/books?id=-hn6a-qS3g8C&pg=PA9&dq=schulpflicht+20.+Jahrhundert&hl=de&sa=X&ei=5lf5T4RAjqTgBP7KzNIG&ved=0CDcQ6wEwAA#v=onepage&q=schulpflicht%2020.%20Jahrhundert&f=false> , 08.07.2012
- LEHRSTUHL FÜR PÄDAGOGIK. Herzlich Willkommen am Lehrstuhl für Schulpädagogik. Definition von Schulpädagogik, URL: <http://www.schulpaedagogik.uni-bayreuth.de/de/index.html> , 31.05.2012
- LEXIKON für Psychologie und Pädagogik: Pädagogik. Definition des Begriffes Pädagogik 2010. URL: <http://lexikon.stangl.eu/1399/paedagogik/> , 27.05.2012
- LORBER Martin. Geschichte der Videospiele. Informationstext über Videospiele und ihre Entwicklung 2011. URL: <http://spielkultur.ea.de/kategorien/kultur/geschichte-der-videospiele-teil-1-%e2%80%93-von-pong-bis-zum-atari-2600> , 26.06.2012
- MASTHOFF: Antiautoritäre Erziehung / Erziehung. Definition von antiautoritäre Erziehung 1981. URL: [http://lisa.mmz.uni-duesseldorf.de/~histsem/jugendkultur/index/Antiautoritaere\\_Erziehung\\_Definition.htm](http://lisa.mmz.uni-duesseldorf.de/~histsem/jugendkultur/index/Antiautoritaere_Erziehung_Definition.htm) 14.06.2012
- MAYER Karl C.. Plastizität des Gehirns. Onlineinformationstext über die Formbarkeit des Gehirns in den kindlichen Lebensphasen 2012. URL: [http://www.neuro24.de/show\\_glossar.php?id=1991](http://www.neuro24.de/show_glossar.php?id=1991) , 04.07.2012

MEDIAMANUAL.AT: Das Kommunikationsmodell von Shannon/Weaver. Erklärung des Sender-Empfänger-Modell 2012. URL:

<http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/bedeutung/modell01.php> , 21.06.2012

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. JIM 2009 – Jugend, Informaton, (Multi-)Media 2011. URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf> , 21.07.2012

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. Durchschnittliche Nutzungsdauer von PC- und Konsolenspielen durch Jugendliche im Jahr 2008. Statistik zu Nutzungsdauer von Videospielen 2008. URL: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/29444/umfrage/nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche-pro-tag-nach-altersgruppen/> , 27.06.2012

NEW MEDIA ENGINEERING: Die Computerneuzeit. Artikel für Geschichte des Computers 2012. URL: <http://www.new-media-engineering.com/computer/neuzeit.php> , 20.06.2012

PC.DE. Beeindruckende Verkaufszahlen für „World of Warcraft:Cataclysm“. Kurzbericht über die neusten Verkaufszahlen des Online-Rollenspiels. URL: <http://pc.de/software/beeindruckende-verkaufszahlen-world-1560> , 26.06.2012

PLANETSCHULE: Hintergrund: Medien. Informationstext über Medien 2008. URL: <http://www.planet-schule.de/wissenspool/eugens-welt/inhalt/hintergrund/medien.html> , 20.06.2012

PLANETWISSEN: Geschichte des Radios. Informationsonlineartikel zur Geschichte des Radios 2012. URL: [http://www.planet-wissen.de/kultur\\_medien/radio\\_und\\_fernsehen/geschichte\\_des\\_radios/index.jsp](http://www.planet-wissen.de/kultur_medien/radio_und_fernsehen/geschichte_des_radios/index.jsp) , 20.06.2012

SCHRÖDER Joachim: Kinderspiele früher. Hintergrund und Beschreibung von Kinderspielen 2009. URL: <http://www.brauchtumsseiten.de/a-z/k/kinderspiele-frueher/home.html> , 24.06.2012

SPIEGEL ONLINE, CeBIT 2006 Das sind die großen Trends des Jahres. Informationstext über die Highlights der Cebit 2006, URL: <http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,402701,00.html> , 7.06.2012

STAMPFL Nora S. Wie Computerspiele unser Denken verändern. Auszug aus ihrem Buch „Die verspielte Gesellschaft“ 2012. URL: <http://www.golem.de/news/die-verspielte-gesellschaft-wie-computerspiele-unser-denken-veraendern-1206-92390.html> , 27.06.2012

STEINBERG Scott. Why does the media still think video games are bad for kids? Online Artikel zur Frage warum Medien immer noch denken, dass Videospiele schlecht für unsere Kinder sind 2010. URL: [http://articles.cnn.com/2010-07-28/tech/debate.kids.games\\_1\\_entertainment-software-rating-board-joseph-olin-interactive-arts-sciences?\\_s=PM:TECH](http://articles.cnn.com/2010-07-28/tech/debate.kids.games_1_entertainment-software-rating-board-joseph-olin-interactive-arts-sciences?_s=PM:TECH) , 01.07.2012

TSE.DE: Vom Intranet ins Internet. Definition des Internetnutzen 2000. URL: <http://www.tse.de/papiere/internet%20und%20netze/technik/IntranetinsInternet.html> , 20.06.2012

UNIVERSITÄT GIESSEN: Definition von Internet. Definitionsüberblick des Begriffes Internet. URL: [http://www.uni-giessen.de/cms/fbz/fb04/institute/geschichte/didaktik/dokumente/Mat\\_Medien/geschichtsdidaktische-pruefungsthemen/das-internet/definition-von-internet](http://www.uni-giessen.de/cms/fbz/fb04/institute/geschichte/didaktik/dokumente/Mat_Medien/geschichtsdidaktische-pruefungsthemen/das-internet/definition-von-internet) , 20.06.2012

VIEDEOSPIELEWELT.DE. Die Geschichte der Videospiele. URL: <http://www.videospielwelt.de/index.html> , 26.06.2012

VOGELMANN Maximilian. Wir wollen doch nur spielen. Online-Fachbericht über das Thema Computerspiele und Gesellschaft 2012. URL: <http://www.tagesspiegel.de/medien/computerspiele-und-gesellschaft-wir-wollen-doch-nur-spielen-/6536640.html> , 28.06.2012

YILANCI Kadir. Moral und Ethik in Computerspiele – Teil 2. Onlinebericht für moralische und ethische Handlungsrichtlinien in Computerspielen. URL: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2103> , 3.07.2012

### **PowerPoint Präsentation**

THEIL Christin, SCHRÖDER Theresia: Was ist kritische Erziehungswissenschaft. Jena 2012

**Bilder**

(Sämtliche Links am 22.07.2012 geprüft)

BIU. Spielgeschichte. Screenshot eines Sportvideospiele zwischen 1984 und 1991.

URL: <http://www.biu-online.de/de/fakten/spielgeschichte.html> , 26.06.2012

HAUPTER Ralph. BITKOM-Presskonferenz – Gaming in Deutschland. Statistiken über das Nutzungsverhalten von Menschen in Deutschland 2011. URL:

[http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM\\_Praesentation\\_PK\\_Gaming\\_10\\_08\\_2011\(1\).pdf](http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Praesentation_PK_Gaming_10_08_2011(1).pdf) , 27.06.2012

JEUXVIDEO. Revolution dans les Foyer en 1977. Bilddatei der Atari VCS 2600. URL:

<http://a34.idata.over-blog.com/543x296/0/01/53/72/atari2600.jpg> , 13.07.2012

OBERLIN Dr. Urs-Peter: Grundlagen der Kommunikation. Bilddatei des Sender-Empfänger Modells. URL: <http://www.oberlin.ch/toolbox/Grundlagen%20der%20Kommunikation.pdf> , 20.06.2012

MAYER Karl C.. Plastizität des Gehirns. Bilddatei der Gehirnentwicklung in den menschlichen Jahren 2012. URL: [http://www.neuro24.de/show\\_glossar.php?id=1991](http://www.neuro24.de/show_glossar.php?id=1991) , 04.07.2012

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. JIM 2009 – Jugend, Informaton, (Multi-)Media 2009. URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf> , 25.06.2012

MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. Durchschnittliche Nutzungsdauer von PC- und Konsolenspielen durch Jugendliche im Jahr 2008. Statistik zu Nutzungsdauer von Videospielen 2008. URL:

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/29444/umfrage/nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche-pro-tag-nach-altersgruppen/> ,

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/29444/umfrage/nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche-pro-tag-nach-altersgruppen/> ,

27.06.2012

MUSLIMGAMER. Need for Speed the Run Multiplayer Trailer. Bilddatei von Need for Speed. URL: [http://www.google.de/imgres?q=Need+for+Speed+gameplay&um=1&hl=de&biw=1920&bih=1105&tbn=isch&tbnid=YjCXD9yymLawOM:&imgrefurl=http://muslimgamer.com/need-for-speed-the-run-multiplayer-trailer/&docid=L\\_2qPBxITfWXM&imgurl=http://muslimgamer.com/chest/2011/11/multiplayer\\_3\\_wm.jpg&w=1280&h=720&ei=CA8AUMSjDtDU4QS2l9yoCA&zoom=1&iact=hc&vpx=1144&vpy=148&dur=2387&hovh=168&hovw=300&tx=179&ty=91&sig=103453958457515950082&page=2&tbnh=125&tbnw=222&start=51&ndsp=43&ved=1t:429,r:4,s:51,i:243](http://www.google.de/imgres?q=Need+for+Speed+gameplay&um=1&hl=de&biw=1920&bih=1105&tbn=isch&tbnid=YjCXD9yymLawOM:&imgrefurl=http://muslimgamer.com/need-for-speed-the-run-multiplayer-trailer/&docid=L_2qPBxITfWXM&imgurl=http://muslimgamer.com/chest/2011/11/multiplayer_3_wm.jpg&w=1280&h=720&ei=CA8AUMSjDtDU4QS2l9yoCA&zoom=1&iact=hc&vpx=1144&vpy=148&dur=2387&hovh=168&hovw=300&tx=179&ty=91&sig=103453958457515950082&page=2&tbnh=125&tbnw=222&start=51&ndsp=43&ved=1t:429,r:4,s:51,i:243) , 13.07.2012

STADTBIBLIOTHEK NEUSS. Eine kleine Geschichte der Spielkonsolen – Teil 3. Bilddatei des Videospiels Pong. URL: <http://www.blog.stadtbibliothek-neuss.de/wp-content/uploads/2011/12/screenshot-pong.jpg> , 13.07.2012

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Hamm, den 23. Juli 2012

Sebastian Dlubatz